



a Gêneze

DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FANTÁSTICOS

UM DIÁLOGO ENTRE AS ARTES VISUAIS
E O DESIGN GRÁFICO

G I O V A N N I L . C O S T A



A gênese da Criação de personagens fantásticos

UM DIÁLOGO ENTRE ÀS ARTES VISUAIS
E O DESIGN GRÁFICO

AUTOR: GIOVANNI L. COSTA
EDICÃO: GIOVANNI L. COSTA
DIAGRAMAÇÃO: GIOVANNI L. COSTA

DESIGN DA CAPA: GIOVANNI L. COSTA
REVISÃO: SUELI VASCONCELOS

Exemplar de defesa submetido ao Programa Associado de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco e Universidade Federal da Paraíba para a defesa em Processos de Criação em Artes Visuais.

ORIENTADOR: PROF. DR. ALBERTO RICARDO PESSOA

Costa, Giovanni Lucena.

A gênese da criação de personagens fantásticos: um diálogo entre as artes visuais e o design gráfico / Giovanni Lucena Costa. - Recife, 2022.
231f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação (CAC), Programa de Pós Graduação em Artes Visuais (PPGAV), 2022.
Orientação: Prof. Dr. Alberto Pessoa.

1. Crítica genética; 2. Fantasia; 3. Ilustração. I. Pessoa, Alberto. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

Dedicatória

Este trabalho é dedicado ao meu pai, Nicácio Anísio Costa, que estruturou os pilares que permitiram que eu fizesse o mestrado.

À minha mãe, Gracimar Lucena Barbosa, que acreditou na minha capacidade de passar no processo seletivo do Mestrado.

À minha eterna e falecida avó, Maria das Neves, que sempre sonhou em me ver vencendo na vida.

À minha tia/professora Graça, pelas longas conversas acadêmicas sobre o mundo e a sociedade.

Ao meu tio padrinho, Jonemar Bandeira, que tanto esticou as mãos para mim, ao longo desta vida.

Ao prof. me. Aluísio Lopes, o meu eterno psicólogo, tão importante para os meus anos de devaneios adolescentes. Que você descanse em paz!

Ao meu grande irmão cachorrinho, Link, por ser tão companheiro e único.

Ao meu orientador Alberto Pessoa, que confiou no meu potencial acadêmico e artístico e foi o responsável pelo meu sucesso enquanto pesquisador, acadêmico, artista, desenhista e ilustrador. A ele, serei eternamente grato por ter me feito acreditar que sou capaz também de ser um bom professor.

Ao professor de anatomia para artistas, Emmanuel Teles, que me apresentou um novo olhar para a construção/ desenho da figura humana.

Ao professor Gustavo Pelissari, que me apresentou os alicerces fundamentais dos estudos de pintura e ilustração com maestria.

Aos professores do Mestrado em Artes Visuais, que me fizeram crescer enquanto pesquisador, em especial: prof. dr. Marcelo Coutinho, profa. dra. Flora Romanelli, profa. dra. Fabiana Vidal, e o prof. dr. Robson Xavier que abriu as portas do seu projeto de pesquisa e extensão, para mim.

Ao prof. dr. Eduardo Romero, que me permitiu ensinar em sua disciplina no Estágio Docência.

À Coordenadora do Mestrado, Victória Amaral.

Aos professores da graduação em design: profa. Dra. Cândida Nobre, prof. me. Neto Barbosa, prof. Clécio Franco, profa. me. Tatiana Rita da Silva.

Aos colegas do mestrado que tanto trocaram referências bibliográficas comigo, e reconheceram o meu trabalho enquanto pesquisador e artista ilustrador.

Aos colegas artistas da Arcane Academia de Artes e da Skilltree, que tanto compartilharam experiências e ideias comigo.

A todos os colegas ilustradores, em especial, Gabriel Vasconcelos, que acompanhou, desde os primórdios, o meu processo de evolução gradativamente.

Ao meu eterno professor do colégio: Prof. Bruce Fernandes, o homem que pela primeira vez na vida, me fez sentir um artista, ao observar os meus desenhos na escola.

Aos meus clientes de design, em especial o prof. Victor Toledo e o prof. Vandilson Costa, que acreditam no meu potencial profissional no início da minha carreira enquanto designer.

Aos meus clientes de ilustração, que confiaram no potencial oriunda da minha expressão visual.

Agradecimentos

MÉUS PAIS E FAMILIARES

SRA. GRACIMAR LUCENA BARBOSA
SR. NICÁCIO ANÍSIO COSTA
SRA. PRÔFA. M.A MARIA DAS GRACAS
SR. JONEMAR BANDEIRA
SRA. MARIA DAS NEVES
SRA. CALMA COSTA
SRA. CLAMY BANDEIRA
SRA. ELIZA DELFINA

ORIENTADOR

PRÓF. DR. ALBERTO PESSOA

PROFESSORES

PRÓF. DR ALBERTO PESSOA
PRÓF. BRUCE FERNANCES
PRÓFA. DRA. CÂNDIDA NOBRE
PRÓF. DR EDGAR FRANCO
PRÓF. DR EDUARDO ROMERO
PRÓFA. DRA FABIANA VIDAL
PRÓFA. DRA FLORA ROMANELLI
PRÓF. DR JOÃO AGRELI
PRÓFA. LUCIANA BORRE
PRÓFA. LUCIENE LEHMKUHL
PRÓFA. DRA MARIA BETÂNIA
PRÓF. DR MARCELO COUTINHO
PRÓF. DR. MARCOS NICOLAU
PRÓF. DR ROBSON XAVIER
PRÓFA. M.A. TATIANA RITA

PROFESSORES DE DESENHO E PINTURA

PRÓF. DR ALBERTO PESSOA
PRÓF. CLÉCIO FRANCO
PRÓF. EMMANUEL TELES
PRÓF. GUSTAVO PELESSARI
PRÓF. PAULO IGNEZ

COLEGAS DA MESTRADO

ATENA PONTES
ELIZABETH DE CARVALHO
FELIPE NEVES
JOÃO BAHIA
NALIANA MENDES
ROZZO
SANDRO GUERRA
THAÍS LEANDRO

COLEGAS ILUSTRADORES

DAVE ARAÚJO
GABRIEL VASCONCELOS
GIBBS
MARCELO AMARO
MÁRCIO VICENTE
MURILO SOARES
TAINÁ BESSERA MORAIS
YURI DA SILVA LOPES

IRMÃOS DE BATALHA

SANDRAL MARTINS
SIDNEY DUARTE
ZAKI DALLISON
HELMĀ GOMES
THAÍS LIMA

AMIGOS

ADALBERTO JORGE RIBEIRO
ELTON VERAS
GABRIEL SALLES
GALVANI TERCEIRO MURIBECA
GIOVANI MOURA
FABIELE GONZAGA
HIGO WESLEY BRANDÃO
HELNER BRANDÃO
ÍCARO HENRIQUES
JOÃO CARLOS NÓBREGA
JOSÉ TEOTÔNIO NETO
LEONÍDAS MARROCOS
LUCAS SANTIAGO
LUCAS POSSATTI
LUÍS VAN DER BEER
MAYSON LOPES
PAULO RICARDO PAIVA
RENATA CAVALCANTE
SAULO CRUZ CASTELLANO
THAMIRES SEELING XAVIER
THIAGO ALENCAR
THIAGO MUNIZ

Put on your armour
Ragged after fights
Hold up your sword
You're leaving the light
Make yourself ready
For the lords of the dark
They'll watch your way
So be cautious, quiet and hark...

KEEPER OF THE SEVEN KEYS,
HELLOWEEN, 1987

Resumo

Esta dissertação tem como eixo central meu processo de criação enquanto artista ilustrador de personagens fantásticos, cujos desdobramentos se dão a partir desta poética. Há, neste trabalho, um eixo que perpassa pelos estudos de desenho, ilustração, estudos sobre o imaginário, símbolos e o tema de fantasia, e segue adiante até a crítica genética e a autonarrativa enquanto meios de investigação metodológicos. O objetivo desta pesquisa é reforçar para a academia, a ilustração e o charcater design, enquanto objetos plausíveis de estudo do campo das artes visuais, e fomentar um diálogo com o campo do design. O projeto também agrupa valor à comunidade artística de ilustradores digitais. A pesquisa foi dividida em duas partes, sendo a primeira voltada para fundamentação teórica e os processos metodológicos; a segunda parte expõe a gênese, juntamente com os documentos de processos referentes aos sete personagens fantásticos autorais, que foram criados exclusivamente para esta dissertação de mestrado. Estes documentos apresentam o passo a passo da poética e concepção do(a) personagem: pesquisa de referências visuais, composição, primeiros esboços, desenho, escolha da paleta de cor, pintura e acabamento. Além disso, alguns aspectos complementares acerca do processo de criação também serão levados em consideração e expostos ainda nesta segunda parte: seleção de uma trilha sonora para cada um dos documentos de processo; e construção de uma narrativa literária que expõe a história dos personagens, com fins de reforçar o caráter imaginativo referente às produções artísticas visuais.

PALAVRAS-CHAVE

CRÍTICA GENÉTICA

DESENHO

ILUSTRAÇÃO

FANTASIA

CHARACTER DESIGN

Abstract

This dissertation has as its central axis my creation process as an illustrator of fantastic characters, and the unfolding takes place from this poetics. There is, in this work, an axis that runs through the studies of drawing, illustration, studies on the imaginary, symbols and the theme of fantasy, and goes on to genetic criticism and self-narrative as means of methodological investigation. The objective of this research is to reinforce, for the academy, illustration and charcater design as plausible objects of study in the field of visual arts, and to foster a dialogue with the field of design. The project also adds value to the artistic community of digital illustrators. The research was divided into two parts, the first focused on theoretical foundations and methodological processes. The second part exposes the genesis, together with the process documents referring to the seven fantastic authorial characters, which were created exclusively for this master's thesis. These documents present the step-by-step of the poetics and conception of the character: research of visual references; composition; first sketches; design; choice of color palette; painting and finishing. In addition, some complementary aspects about the creation process will also be taken into account and exposed in this second part: selection of a soundtrack for each of the process documents; and construction of a literary narrative that exposes the story of the characters, with the aim of reinforcing the imaginative character of visual artistic productions.

KEYWORDS

GENETIC CRITICISM

DRAWING

FANTASY

ILLUSTRATION

CHARACTER DESIGN

Sumário

Capítulo I

I Desenho & Design	20
2 Ilustração	22
2.1 Character Design	30
2.2 O Imaginário e os Símbolos	36
I.V Os estudos genéticos	42
I.VI Fantasia	50
I.VII Constelação	54
	64

Capítulo II

II.I Os personagens	84
II.II João Ninguém e o Ano Zero	86
II.III João Ninguém e o Círculo Divino Astral	92
II.IV João Ninguém e as Pétalas Sangrentas	98
II.V João Ninguém e a Cruz da Espada	106
II.VI João Ninguém e o Rugido Central	112
	119
II.VII Violeta Thelema	128
II.VIII Scarlet L. Costa	140
II.IX Dom Felippe III	150
II.X Yara Maíra	160
II.XI Rose Vlad Isabel	170
II.XII Ayana Jafari	186
II.XIII Sayonara Midori	198
II.XIV Capa	212
II.XV Relatos de Processo	216
Considerações Finais	223
Referências	230

Introdução

Esta é uma dissertação de mestrado cujos resultados concretos expostos reforçam o caráter orgânico, exploratório e poético de um pesquisador artista. Foi uma verdadeira jornada, pois o tema foi sendo alterado conforme os meses se passaram, tanto a questão norteadora, quanto o formato e a decisão da construção de um projeto gráfico editorial.

Construir um ponto de intersecção entre o campo das Artes Visuais, a minha formação de origem em Tecnologia em Design Gráfico e a pura poética da expressão artística visual, exigiu-me desafios. Como diz COSTA (2007), precisamos compreender qual é a problemática – o ponto de partida para uma pesquisa –, para entender como andar em um labirinto. Ao longo desta dissertação de mestrado, essa organicidade mostrou-se nítida como uma pesquisa que foi desenvolvida por um pesquisador acadêmico, ao mesmo tempo que um designer de formação de origem, que se descobriu como um artista ilustrador durante o período de escrita da própria pesquisa, e que caminhou em busca dessa tão sonhada problemática.

Logo, o trabalho se trata de um registro documental baseado na minha própria poética e processo de criação enquanto artista visual, ilustrador e designer gráfico. Este projeto justifica e contextualiza a relação intrínseca que posso com a pesquisa científica/acadêmica, com as artes e com o tema de fantasia. Em alguns momentos, no decorrer dos capítulos e tópicos, parecerá um amontoado de relatos pessoais; já em outros, um recipiente cheio de teorias de teóricos do campo

das artes, do design, da psicanálise, da sociologia. A mescla entre o científico, empírico e filosófico mostrou-se visível, nítida e em alto e bom som.

O objetivo central deste estudo é expor a poética enquanto ilustrador digital, sob perspectiva da crítica genética (SALLES, 2000) enquanto ferramenta metodológica, com finalidade de construir novas reflexões acadêmicas sobre os estudos genéticos como meio de investigação metodológico, e de construir uma ponte que une os estudos genéticos ao processo de criação artístico, com recorte na ilustração de personagens aplicado ao tema de fantasia. Além disso, busco justificar o campo de ilustração de personagens e o character design como objeto plausível de estudo que agrega valor ao campo das Artes Visuais e ao design no cenário acadêmico nacional. A problemática, por sua vez, se dá pela ausência de pesquisas acadêmicas em nível nacional que transitem pelo desenho artístico no contexto da ilustração digital, do character design e da concept art. Esta dissertação tem como uma das premissas selar este problema, ao explorar a riqueza e a profundidade que tem este poço.

É importante levar em consideração que o termo concept art (arte conceitual), no contexto desta pesquisa, não diz respeito à arte enquanto conceito, devidamente introduzido pelo artista Marcel Duchamp (1887-1968) no período modernista, que diz respeito ao conceito enquanto sobreposição da estética, segundo o livro do Giulio Carlo Argan (1992). O termo “Concept Art”, aqui, direciona-se às pré-produções artísticas referentes à indústria do

entretenimento. O termo é bastante popular no cenário de ilustração para jogos digitais, histórias em quadrinhos, animações gráficas e ficções seriadas de grandes produtoras da indústria. Outro termo, “Livro de Artista”, citado ao longo deste texto, no contexto deste trabalho, diz respeito aos “artbooks”, que são os livros que reúnem a produção artística visual de algum artista da história da arte e/ou que produziu obras para a indústria de entretenimento, ao invés da definição de Stephen Bury (1995).

Mais um termo foi citado neste trabalho, que se trata do gótico/arte gótica. O Gótico se refere aqui, tanto ao movimento estético da história de arte ocidental (Gombrich, 2000), quanto, noutros tópicos, ao tema literário encontrado em obras de Edgar Allan Poe, por exemplo, e na identidade visual/lirismo de bandas de heavy metal como Cradle of Filth (1991-), por exemplo. Busco também apresentar a crítica genética como alternativa e ferramenta metodológica para a comunidade artística que quer construir diálogos acerca da própria obra e da obra de outros artistas, além de considerar métodos alternativos de processo criativo acerca do desenho e da pintura.

Algunas abordagens metodológicas alternativas foram consideradas com fins de complementação, a exemplo dos elementos da pesquisa autonarrativa (SOUZA; ABRAHÃO, 2006) presentes

em alguns dos tópicos que foram desenvolvidos. A metodologia da “Constelação”, construída pelo prof. dr. Marcelo Coutinho, também se tornou parte, uma vez que esta abordagem propõe uma autorreflexão por parte do artista e pesquisador para a identificação de alguns pontos chave acerca da própria poética.

A estrutura desta dissertação se divide em duas partes. Na primeira, a fundamentação teórica, que contextualiza a crítica genética enquanto ferramenta metodológica de pesquisa aplicada, como nas teorias de Cecília Almeida Salles (2000) e Philippe Willemart (2005). Já os estudos acerca do imaginário e símbolos, terão como suporte as teorias de Gilbert Durand (1989) e Aniela Jaffé (apud Jung, 2016). Também houve uma definição sobre o desenho artístico enquanto forma de expressão, uma reflexão em torno dos estudos do desenho da figura humana, e a relação desenho & design, sob a ótica dos autores Betty Edwards (2003), Andrew Loomis (2011), Kan Muftic (2017), Michael Hampton (2009), Steve Huston (2018), Charles Bargue (2013) e Denis (2000). Em seguida, houve uma definição e contextualização da ilustração segundo Loomis (2011) e Zeegen (2009).

A definição do termo character design e criação/ilustração de personagens, nesta pesquisa, é de acordo com Kline e Blumberg (2003).

Houve uma reflexão acerca do tema fantasia segundo as origens literárias, sob a ótica de Petrov (2016) e Todorov (1975), e a relação com as artes visuais, de acordo com James Gurney (2009).

Muitas obras de artistas diversos desse campo foram expostos neste primeiro capítulo. De Francisco Goya (1773-1812), passando por Frank Frazetta (1928 – 2010) à Yoshitaka Amano (1952-)

A segunda parte enfatiza a poética e a visualidade, com anexos referentes aos respectivos documentos de processos (SALLES, 2000). As interpretações acerca das obras serão estipuladas pelo próprio leitor e observador, e cabe a ele(a) construir uma ponte entre o que foi dito e relatado, no primeiro capítulo, com as figuras ilustradas no segundo capítulo. Haverá, no entanto, de maneira sintética, comentários acerca do processo em cada anexo.

São sete documentos de processos, os quais foram registrados durante o período de escrita desta dissertação, referentes à criação de sete personagens autorais, devidamente baseados e inspirados no imaginário fantástico assimilado em produtos midiáticos da indústria de entretenimento: animações gráficas, ficções seriadas, quadrinhos e jogos digitais, os quais encontram-se contextualizados como gestos inacabados: Violeta Charboniere – A Bruxa Ilusionista; Rose – A Insana Sanguinária; A Guerreira Estelar Scarlet

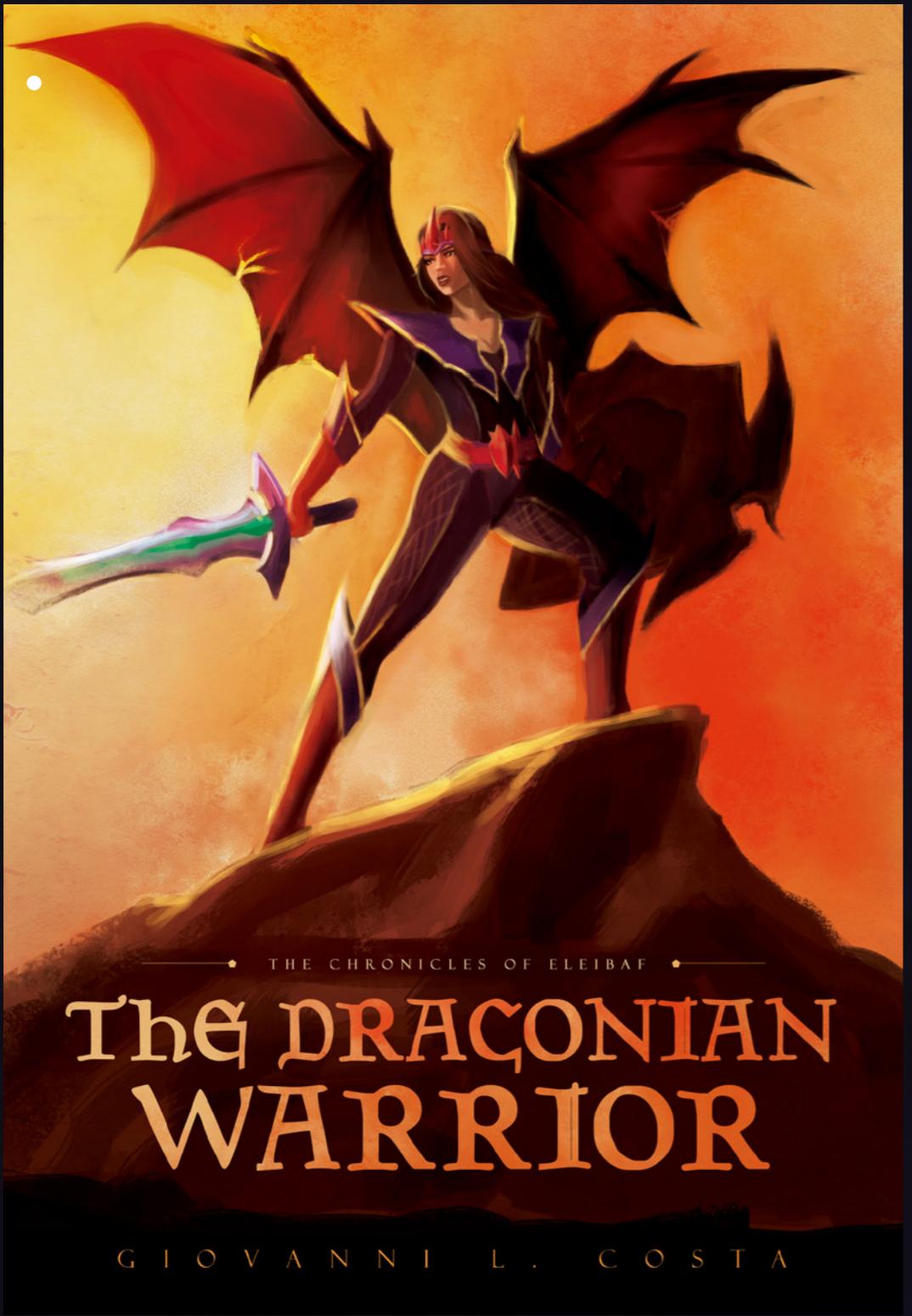
L. Costa – A Dançarina Guardiã das Almas; A Caçadora Estelar Yara Maíra – A Guardiã da Luz; A Necromante Estelar Ayane Jafari – A Guardiã da Esperança; O Cavaleiro do Povo Dom Felipe III; e a Raposa Furiosa Sayonara Midori.

Houve, também, a concepção de um espaço-tempo onde situam-se esses personagens. Uma narrativa dividida em cinco partes. A poética em torno da criação desse espaço imaginativo não é o foco da pesquisa, que por sua vez, enfatiza o processo de criação visual de personagens. Portanto, a narrativa redigida servirá de pano de fundo, apenas, para os personagens. A narrativa complementa o processo criativo dos personagens. E cabe ao leitor construir as conexões.

No que tange ao termo character design, houve a decisão de manter, ao invés de traduzi-lo. Pois o termo character design é utilizado em diversos circuitos relacionados ao ensino de artes, ou seja, cursos livres e ateliês, tanto em território nacional quanto internacional, em países que não necessariamente possuem o idioma inglês como nativo.

Por fim, um aspecto importante que vale a pena mencionar acerca deste trabalho se dá pelo contexto espaço-tempo, uma vez que os estudos se iniciaram no ano 2020, período em que a pandemia do novo Covid-19 afeta as estruturas sociais, culturais e econômicas não apenas do Brasil, mas em perspectiva global. Houve

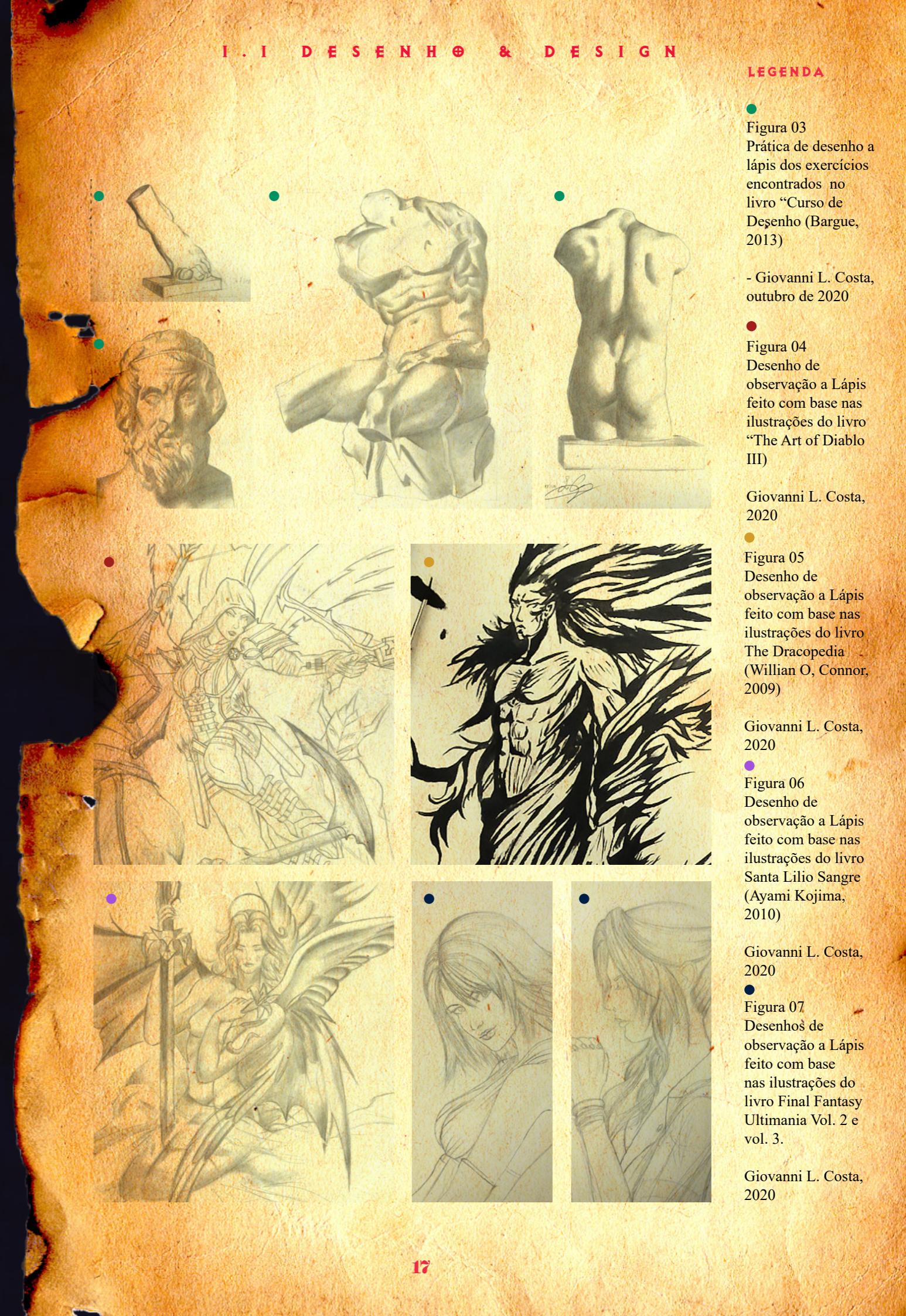
uma motivação que envolveu o isolamento social recomendado pelas mídias. O isolamento social da pandemia estimulou o aprendizado do desenho, pintura e ilustração em tempo integral, de cinco a oito horas diárias, juntamente com a leitura de livros de artistas e reunião do material literário, e resultou nesta dissertação de mestrado.





Capítulo I

QUEM SÓU EU? DE ONDE EU VIM?
PARA ONDE EU VOU?



● Figura 03
Prática de desenho a lápis dos exercícios encontrados no livro “Curso de Desenho (Bargue, 2013)

- Giovanni L. Costa,
outubro de 2020

● Figura 04
Desenho de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro “The Art of Diablo III)

Giovanni L. Costa,
2020

● Figura 05
Desenho de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro The Dracopedia (Willian O. Connor, 2009)

Giovanni L. Costa,
2020

● Figura 06
Desenho de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro Santa Lilio Sangre (Ayami Kojima, 2010)

Giovanni L. Costa,
2020

● Figura 07
Desenho de observação a Lápis feito com base nas ilustrações do livro Final Fantasy Ultimania Vol. 2 e vol. 3.

Giovanni L. Costa,
2020

I.I Desenho & Design

Definir desenho não foi uma tarefa tão simples. Existe uma infinidade de definições que partem para diferentes perspectivas do que se trata. Desenho técnico, abstrato, artístico, dentre outros. No contexto desta pesquisa, decidi partir do pressuposto que a definição do desenho se sustentará por teorias de autores que enxergam o desenho como uma atividade neurológica que exige prática para se desenvolver, como diz Andrew Loomis (2012), em seu livro *Creative Illustration*, e outros autores que também enfatizaram o desenho da figura humana. Aliás, observar a natureza e interpretá-la exige prática e estudo de percepção, observação, intuição e coordenação.

formas, da luz, para fins de construção de uma linguagem não verbal. Para fazer com que as pessoas compreendam esses conceitos, é necessário que elas acessem o hemisfério cerebral direito. Para isso, Edwards estabeleceu uma série de atividades específicas e disruptivas para seus alunos: desde desenhos cegos a desenhos concebidos para serem copiados ao contrário.

Como arte-educadora, Edwards inovou bastante em suas metodologias, que acabaram por contribuir não apenas para o campo das artes visuais

LEGENDA

Figura 08
Exercício “desenho de cabeça para baixo”, presente no livro “Desenhando com o Lado Direito do Cérebro” da autora Betty Edwards (2021)

Giovanni L. Costa,
2021



e da neurociência, mas também para os campos mais próximos: é o caso do design, que possui o desenho enquanto ferramenta prática de construção.

Os exercícios de Edwards (Figura 08) foram destrinchados e explorados por diversos professores de cursos livres de desenho que reforçam a qualidade do método. O professor de desenho da Arcane Academia de Artes, Gustavo Pelissari, por exemplo, concedeu uma entrevista pela plataforma Zoom, exclusivamente para esta pesquisa, e segundo o seu relato, ao passar como atividade os exercícios do livro *Desenhando com o*

lado direito do cérebro de Edwards para alunos do curso de Fundamentos do Desenho, constatou que os resultados foram satisfatórios e surpreendentes, principalmente para os alunos que apresentavam mais dificuldade, no seu curso de Fundamentos do Desenho.

A definição do artista conceitual Kan Muftic faz-me lembrar até da arte como expressão (ARGAN, 1992), em que se destaca o expressionismo na perspectiva do movimento alemão Die Brücke (a Ponte) visto em trabalhos artísticos de Edvard Munch (1863-1944): “Para os artistas Die Brücke, a solução é um romantismo entendido como condição profunda, existencial do ser humano: a ânsia de possuir a realidade, a angústia, porém, de ser arrastado e possuído pela realidade que se aborda” (ARGAN, 1992, p. 229).

O desenho (figura 09, Figura 10), para o artista e ilustrador Kan Muftic (2017, p. 10): “[...] não é apenas um processo acadêmico rígido, de replicar cegamente mapas anatômicos. É mais sobre interpretação artística da figura em questão, como marcamos o papel”¹. É um raciocínio interessante, que também leva em consideração a expressão que o ser humano possui com a natureza e com o meio, e isso resulta em diferentes traços oriundos de diversas interpretações artísticas que um artista pode fazer em torno de um mesmo elemento da natureza.

Ao fazer buscas na internet a respeito de prática e aprendizado do



LEGENDA

Figura 09
Desenho presente no livro *Figure Drawing for Concept Artist* do autor/ artista Kan Muftic (2019).

¹Do original “The practice of figure drawing from life is not just a rigid academic process. It is not a case of blindly sticking to anatomy charts., replicating without thinking. In fact, it is more about the artistic interpretation the figure, how we stylise and put marks on the paper is an art form in itself” (MUFFIC, 2017, p. 10, tradução nossa)



desenho enquanto forma de expressão, deparei-me com alguns canais na plataforma Youtube que proliferaram o ensino do desenho artístico. Um desses canais é o Proko, um desenhista acadêmico que presta, semanalmente, contribuição acerca do assunto ao repassar métodos de grandes desenhistas do passado, em seus vídeos publicados gratuitamente. São eles: Andrew Loomis (1892-1959); George Bridgman (1964-1943); e Charles Bargue (1826-1883). Ao apresentar exercícios encontrados nos livros desses autores, citados de maneira clara e acessível, ele introduz muitos aos estudos de desenho e, ao mesmo tempo, aos livros desses autores.

O método do desenho de cabeças humanas de Loomis (2011) é um dos mais eficazes que encontrei, ao buscar sobre maneiras claras de construção de cabeças humanas. O método baseia-se em círculos e elipses, um pensamento

frente à estrutura de um cubo. Ele delimita a altura dos olhos, boca e nariz da figura humana através de uma divisão baseada em terços – o que facilita a prática de desenhos de imaginação.

Observei que o método do Loomis é um dos mais populares entre os desenhistas de quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics e DC Comics. Segundo o próprio artista Alex Ross, em seu relato autobiográfico presente no livro *Mythology The DC Comics Art of Alex Ross*, de Spear (2005), o artista diz que Andrew Loomis foi um dos responsáveis pelo seu interesse no desenho realista: Loomis's realistic approach infected me with the desire to make all my work, comics and otherwise, fully believable (SPEAR, 2005, p. 33). Foram muitos estudos que Ross praticou com os livros *Creative Illustration* de Loomis (2012), e *Figure drawing for all it's worth*, também de Loomis (2011).

Ao recorrer ao livro, vi que para Loomis (2011), o desenho é uma mescla de conhecimento de anatomia artística, que ele chama de figure drawing, com noções de profundidade, estrutura, desenho de perspectiva e controles de valores tonais. Uma habilidade que envolve o que ele chama de princípio da forma: “é a representação da forma segundo os aspectos que diz respeito à iluminação, estrutura e textura, juntamente com a sua relação com os seus ambientes”²² (LOOMIS, 2011, p. 21). Para esse autor, não há uma diferença contrastante entre desenho e pintura. Pintura é uma parte do desenho, aliás, um mero acabamento após a integração de valores tonais de claro e escuro.

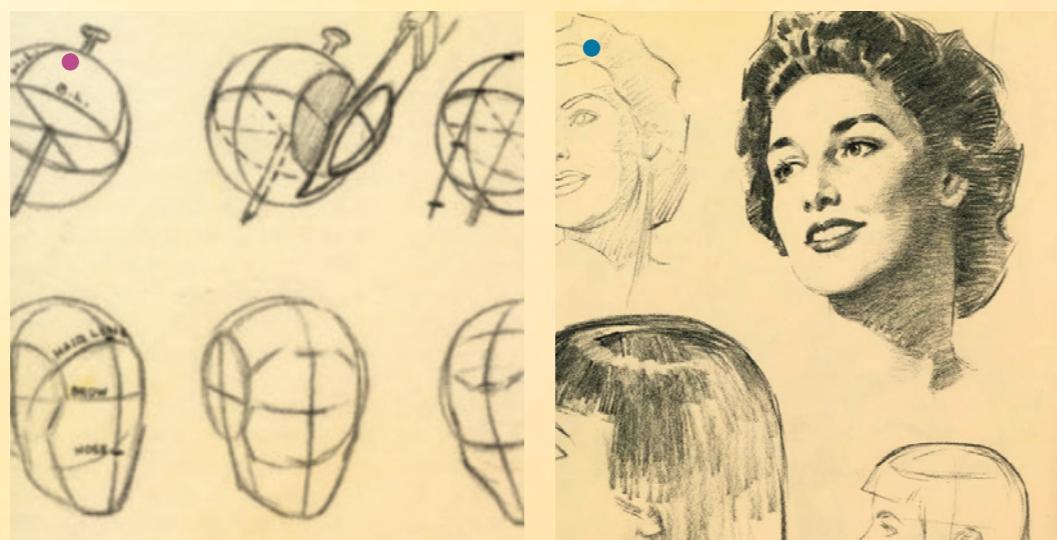
A abordagem metodológica do Loomis é eficaz, porém não é perfeita. Ela facilita o entendimento de estrutura por parte do aprendiz e/ou aluno, mas

constrói um limite para onde o artista pode ir. Se limitar a proporções de oito e/ ou nove cabeças idealizadas, pode ser um risco caso o artista queira ser mais expressivo. É por isso que outros métodos, como o Reilly Method, abordam a construção com base no raio de um círculo, e daí delimita-se um eixo vertical e uma expansão considerável na parte do crânio da cabeça da figura humana. Não é uma maneira tão clara para iniciantes, porém é uma forma de variar mais etnias e raças das figuras humanas que serão desenhadas: poder manipular mais as formas, ter o controle da situação.

LEGENDA

Figura 10
Desenho Gestual.
presente no livro
Figure Drawing for Concept Artists, do
autor Kan Muftic (2019).

²² Do original *Figure Drawing: For all it's Worth* de LOOMIS, 2011, p. 21 (tradução nossa).



personagens.

Outra abordagem bastante popular é a prática metodológica de desenho de observação da figura humana de Charles Bargue. Não adianta entender a estrutura se o artista ainda tem dificuldades em observar. Bargue (2013) baseia-se em uma construção calcada em grids. Em seu livro *Curso de Desenho*, o autor apresenta uma grande quantidade de exercícios para serem executados e copiados numa ordem pré-estabelecida. O aluno deve, gradativamente, aumentar o seu nível de percepção através de exercícios de observação de formas bidimensionais sólidas.

LEGENDA

- Figura 11 Método de desenho de construção de cabeças humanas do autor Andrew Loomis

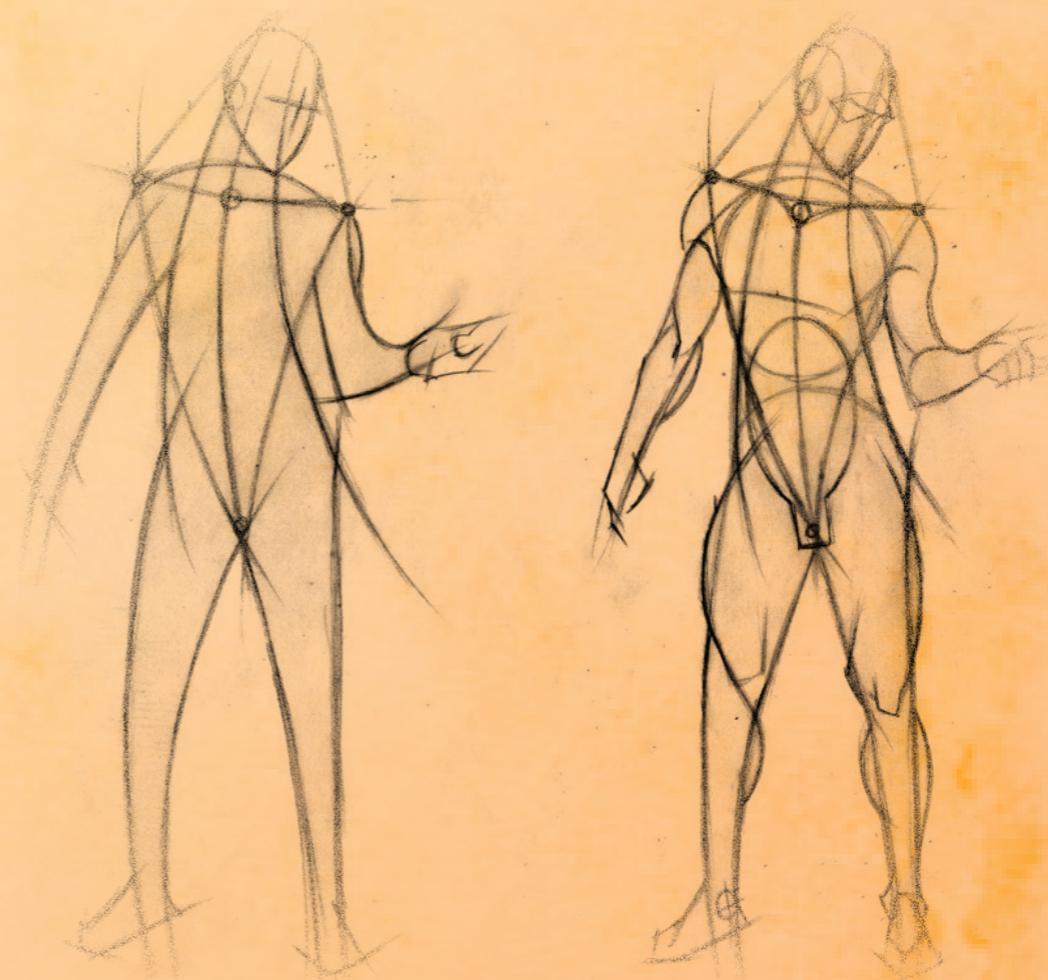
- Figura 12 Desenho de cabeça humana feminina (Andrew Loomis)

um pouco de cada método e apresentam subsídios para uma construção de figura humana sólida, com ritmo e estrutura.

No livro *How to draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination*, do artista e designer industrial Scott Robertson (2013), há diversas técnicas relacionadas a desenho de cenários e veículos. O livro é específico do desenho de perspectiva e não entra na parte da figura humana. Porém, ao conceder uma entrevista para esta pesquisa, o professor de Anatomia para Artistas da escola Skilltree, Emmanuel Teles, afirmou que o método Draw it Through, apresentado pelo autor Scott Robertson em seu livro, consiste na clonagem e blocagem de caixas, no espelhamento de planos e construção de grids, é plausível e reforça o caráter de percepção dos seus alunos do curso de Anatomia, que apresentam resultados muito interessantes após praticarem os exercícios desse livro.

A coordenação motora é algo de importância e que não deve ser desconsiderada, segundo os estudos de Scott Robertson (2013), Marcos Mateu-Mestre (2016) e Eduardo Bajzek (2019). Se habituar com práticas diárias referentes a traçados de linhas, círculos e elipses é fundamental para um desenhista desenvolver a sua coordenação motora. Ao deparar-me tanto com os livros de fundamentos do desenho que conheci por intermédio do meu orientador, que também é desenhista, o prof. dr. Alberto Pessoa, como com os vídeos do canal Proko e do canal Brushwork

atelier, é comum que assimile um termo amplamente citado por estes autores e por professores de desenho de cursos livres nos quais matriculei-me, durante o período de escrita desta dissertação: o termo design de shapes (design de formas) sendo diversas vezes repetidos. Encontrei esta palavra sendo usada por Hampton (2010) em seu livro *Figure Drawing*, mais especificamente quando o autor dissecava anatomy X a design element. Também li Huston que falava sobre isso em seu livro *Figure drawing for artists*, e logo imaginei que a relação entre desenho e design não se deve



LEGENDA

- Figura 13 Método Reilly

apenas ao desenho enquanto ferramenta para o design.

Oras, se a palavra design encontra-se embutida neste assunto, busquei uma maneira de ligar os pontos. A etimologia da palavra design, segundo Denis (2000), vem de designare, do latim: desenhar e designar. Para ele, significa nomear, planejar, dar forma, estruturar, arranjar. Um campo semântico que intersecta as palavras desenho, projeto, execução – afirma esse autor: “Percebe-se que no ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/ atribuir e outro concreto de registrar/ configurar/ formar” (DENIS, 2000, p.).

O design, nesse contexto, torna-se uma ferramenta para o desenho, ao invés do desenho enquanto ferramenta do design. Um exemplo que esclarece a intenção desses autores, artistas e instrutores é fazer com o que a região mapeada de sombra no desenho da figura humana, por exemplo, tenha uma forma intencionalmente atrativa. E isso exige uma manipulação proposital acerca do que o artista observa da natureza para copiar. A forma possui um design, e este design precisa ser consciente.

Alguns artistas até buscam por abordagens sobre proporção e composição baseada na geometria do design, por exemplo, para a construção de desenhos de personagens e cenários. O próprio artista, animador e desenhista

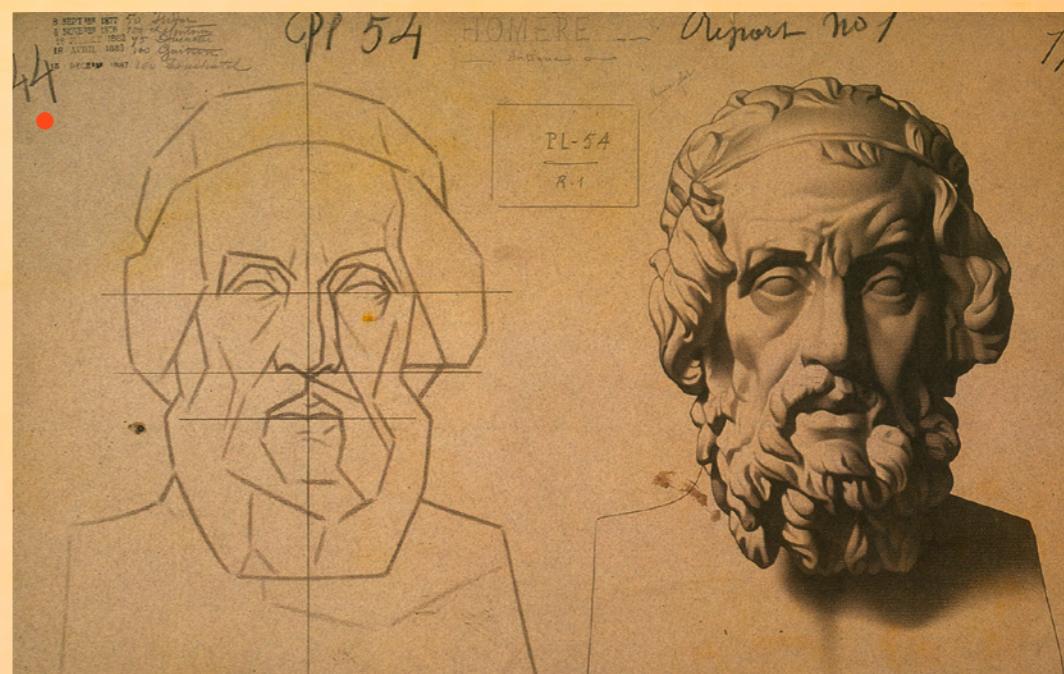
Paulo Ignez, que também é professor do curso de character design e animação de personagens da Innovation Creative Space, relatou, numa entrevista que me concedeu pela plataforma Zoom, que a “proporção áurea e fibra de fibonacci” é um conceito muito recorrente em seus desenhos de personagens, e que ele o ensina também para seus alunos. Para Ignez, o uso consciente da fibra de fibonacci reforça substancialmente o apelo visual dos seus desenhos.

Não é à toa que livros como Geometria do Design, da autora Kimberly Elam (2018), são cada vez mais procurados entre desenhistas, designers e artistas visuais: “O poder do segmento áureo de criar harmonia advém de sua capacidade singular de unir diferentes partes de um todo, de tal forma que cada uma continua mantendo sua identidade, ao mesmo tempo em que se integra ao padrão maior de um todo único” (DOCZI, 2012 apud ELAM, 2018, p.8).

A relação entre desenho e design vai além de sinônimos. É uma reciprocidade, e corresponde a uma conexão que se encontra presente, de maneira mais evidente, em algumas sub áreas do design, como o design gráfico, por exemplo, que é onde encontra-se a ilustração, o eldorado desta pesquisa: um ponto que o liga às artes visuais, ao design e à comunicação.

A relação entre desenho e design vai além de sinônimos. É uma reciprocidade, e corresponde uma

conexão que se encontra presente, de maneira mais evidente, em algumas sub áreas do design, como o design gráfico, por exemplo, que é onde encontra-se a ilustração, o eldorado desta pesquisa: um ponto que o liga às artes visuais, ao design e à comunicação.



LEGENDA

● Figura 14
Método de desenho
acadêmico de
observação do autor
Charles Bargue

● Figura 15
Desenho de cabeça
feminina do Reilly

● Figura 16
Batman & Robin.
Desenho retirado do
livro Mythology:
The DC Comics Art
of Alex Ross (2005)



I.II Ilustração



De acordo com o portal Visual Arts Cork: “Uma ilustração é um desenho, pintura ou obra de arte impressa que explica, esclarece, justifica, representa visualmente um texto escrito, que pode ser de natureza literária ou comercial”. É uma definição interessante porque delimita a ilustração como sendo um objeto oriundo da utilização de algum material de desenho ou pintura, seja analógico ou digital.

Para Zeegen (2009), a ilustração (figura 17) é um meio termo. Excêntrica demais para os artistas, e artística demais para os designers, entre os dois mundos: arte e design. De acordo com a National Museum of Illustration, Rhode Island, Estados Unidos (ZEEGEN, 2009, p. 12): “ilustradores combinam expressão pessoal com representação pictórica para transmitir ideias”. Nessa perspectiva, entendo que a ilustração possui um caráter transdisciplinar, que une o campo das artes visuais, do design e da comunicação.

Para Loomis (2012), a ilustração é uma interpretação gráfica (cor, luz,

forma e perspectiva) de uma ideia. Para o autor, existem três grupos de ilustração.

O primeiro grupo é a ilustração como sendo uma narrativa sem a presença de um título ou texto, que é o caso das ilustrações encontradas em displays, calendários, dentre outras peças gráficas.

O segundo grupo é a imagem juntamente com um título e/ ou um texto: esse todo forma a ilustração; são encontradas em cartazes, pôsteres e capas de revista.

O terceiro grupo é a ilustração que narra uma história de início, meio e fim, que constrói uma sequência de visualização de outras partes para a percepção completa do todo: são ilustrações encontradas em projetos editoriais, histórias em quadrinhos e/ou materiais publicitários.

É notório que todos os grupos de ilustração que Loomis (2012) define, podem ser encontrados em websites de portfólio artístico, tais como: Artstation, Reddit, Deviant Art, Behance; e nas redes sociais Instagram e Twitter de

LEGENDA



Figura 17
O Cemitério das
Almas Perdidas.

Giovanni L. Costa,
2021

ilustradores iniciantes, intermediários e/ ou profissionais.

Partindo desse pressuposto, tendo a ilustração como um filho cujo pai e mãe são a pintura e o desenho, e que ensinaram como interpretar graficamente uma ideia, observo que vários ilustradores coexistem em prol de um campo crescente que não depende exclusivamente de fins lucrativos e/ou comerciais.

Uma pintura ou um desenho que nasce a partir de um texto, de uma ideia, e/ou de uma narrativa, mesmo que não seja publicada em um contexto comercial, não tira o mérito de uma obra ser considerada como ilustração, uma vez que possui em sua gênese, além da criação, a comunicação, seja em uma ilustração digital, uma ilustração em

aquarela, grafite ou um óleo sobre tela.

A ilustração é um dos responsáveis pela fértil imaginação das crianças, principalmente quando observamos os livros infantis que são ilustrados, presentes na estante de qualquer livraria. E ao observar esses livros, nos deparamos na diversidade de estilos e técnicas referentes às ilustrações.

Nos livros ilustrados, em geral, enquanto algumas ilustrações são feitas de maneira tradicional, usando materiais de pintura, tal como tinta aquarela, pincéis e lápis, outros apresentam ilustrações digitais, feitas com o suporte de softwares e hardwares específicos para pintura digital. Os próprios livros de artistas (conhecidos como artbooks)



LEGENDA



Figura 18
Ilustração/concept art do jogo Dragon Age Inquisition retirado do livro The Art of Dragon Age: Inquisition (2014)



LEGENDA

Figura 19
Ilustração da artista Katie Silva, para a série Castlevania (2017), da Netflix

A definição de pintura, segundo Leonardo da Vinci: “Pintar é uma atividade que cobre todas as dez funções do olho, ou seja, escuridão, luz, corpo, cor, forma, localização, distância, proximidade, movimento e repouso”. Para um artista renascentista,

a sua definição consegue ser atemporal, pois tanto na pintura digital quanto na tradicional, as mesmas bases fundamentais da arte devem ser levadas em consideração pelos artistas. A pintura digital encontra-se em constante processo de aperfeiçoamento e estudos, em diversos centros universitários e ateliês ao redor do mundo – New Masters Academy, Art Center College of Design, Arcane Academia de Artes, Quanta Academia de Artes, Innovation Creative Space, Skilltree, Escola Mundracum, dentre outros espaços de estudo em artes



visuais e design –, por ser, talvez, uma das maneiras mais fáceis de rentabilizar um trabalho artístico para a indústria criativa.



LEGENDA

Figura 20
Ilustração do artista Josh Tallman.
Encontrada no livro The Art of Diablo III

Figura 21
Ilustração do artista Akihiko Yoshida para o jogo Final Fantasy XVI.

OUTROS EXEMPLOS DE ILUSTRAÇÕES



FIGURA 22
THE BARBARIAN
FRANK FRAZETTA
1965



FIGURA 23
FINAL FANTASY ART
YOSHITAKA AMANO
1990



FIGURA 24
FINAL FANTASY ART
YOSHITAKA AMANO
1992



FIGURA 25
STAR OCEAN ART
KATSUMI ENAMI
2019

I.III Character Design



Character design é um termo inglês amplamente referenciado em escolas de arte e design no Brasil, nos Estados Unidos, em países da Europa, e até na Ásia. Se traduz, do inglês para o português como: “design de personagens”. E caso levemos em consideração a definição de design de Denis (2000), podemos traduzir como “projeto de personagem”.

funcionais:

(I) IMPULSOS MOTIVACIONAIS

Os impulsos que motivam o personagem para alguma ação, ou seja, a pose e expressão facial do mesmo;

(II) EMPOCAS

Reflete o estado de espírito e a postura do personagem

(III) PERCEPCÃO

É o sentido para todos os suportes visuais ali integrados: expressividade, pose, vestimenta, cor e gestual

(IV) ACÃO

O que constrói sentido para os três subsistemas anteriores.

É uma produção essencialmente concebida para a indústria de entretenimento: animações gráficas

LEGENDA

Figura 26
Personagens da Franquia de jogos Final Fantasy dos artistas Tetsuya Nomura e Akihiko Yoshida

Na pesquisa de Christopher Kline e Bruce Blumberg (2003), de Cambridge, eles descreveram no artigo “The Art and Science of Synthetic Character Design”, que Character design é uma peça gráfica que possui uma expressão artística, por mais que seja uma expressão que tenha uma comunicação e um público-alvo bem definido no projeto.

Para Kline e Blumberg, construir um design de um personagem sintético são necessários quatro subsistemas

bidimensionais e/ ou tridimensionais (A Caverna do Dragão, 1983; Raya e o Último Dragão, 2021), jogos analógicos (Dungeons & Dragons, 1994) e jogos digitais (Final Fantasy, 1987).

Para o designer e artista profissional britânico, Stephen Silver (2017, p. 4), o Character design possui uma linguagem visual que envolve treze elementos, são eles:

- I BALANÇO
- II CARICATURA
- III CONSTRUÇÃO
- IV CONTRASTE
- V FORMA
- VI LINHA
- VII PROPORÇÃO
- VIII RITMO
- IX SILHUETA
- X FORMA
- XI VARIADADE
- XII UNIDADE
- XIII VOLUME

Silver (2017) reitera sobre o uso consciente destes elementos, e apela para que um personagem possua um apelo visual único. Para ele, o personagem precisa ter vida. E para isto, o artista deve levar em consideração esses treze elementos. O interessante é quando comparamos com os de Donis A. Dondis (2015), que são:

- I PONTO
- II LINHA
- III FORMA
- IV DIREÇÃO
- V TÓPICO

- VI COR
- VII TEXTURA
- VIII ESCALA
- IX DIMENSÃO
- X MOVIMENTO

Outro aspecto importante acerca do character design se deve aos Model Sheet e Pose Sheet. Model Sheet é um painel/documento criado pelo artista responsável por ter criado o personagem, que inclui o próprio personagem em dois ou três ângulos, visto de frente, com vestimenta e aparência padronizada: um manual. Já Pose Sheet é uma prancha contendo o personagem em movimento, desta forma, enfatizando o conceito por trás dos treze elementos citados por Silver (2017). Esta prancha é conhecida como arte conceitual (ou concept art) de personagens.

Ao observar as animações da Disney Pictures, é interessante notar como Pocahontas (1995), ao abordar a perspectiva indígena acerca da colonização, se inspira na personalidade histórica de mesmo nome, e assim construía discussões acerca de diversidade, ainda que haja polêmica no quanto a animação utilizou como pano de fundo o fato histórico em questão. O design dos personagens (figura 27) no longa apresentava aspectos simbólicos e artefatos culturais relacionados à tribo Powhatan. São elementos explícitos e implícitos, que se encontram presentes na aura da personagem.

**LEGENDA**

● Figura 27
Esboços da personagem pocahontas feitas pelo artista e animador Glen Keane

A cada personagem criado gera-se uma comunicação visual com algum grupo social, ou entidade, ou ideologia. Como não pensar no Aladdin (1992) sem pensar no Oriente Médio? Para Munari (2017, p. 68): “a comunicação visual ocorre por meio de mensagens que fazem parte da grande família de mensagens que atingem os nossos sentidos: sonoras, térmicas, dinâmicas”. Para esse autor, a comunicação visual é dividida entre a informação e o suporte visual, sendo este o conjunto de elementos visuais que tornam a mensagem visível: textura, forma, estrutura, módulo e movimento.

A conexão afetiva com as pessoas, consumidores e fãs. Afinal, para Henry Jenkins (2009), as marcas precisam se conectar, de forma a causar emoção ao seu público-alvo. E isso é válido tanto para a concepção de personagens de longa ou curta metragens, quanto personagens de quadrinhos, jogos e até mascotes de empresas de varejo.

A ideia de Burke e Gombrich (1973) sobre a história cultural, enquanto história das ideias e artefatos de um grupo social, pode vir a relacionar-se com o projeto de um personagem, ao estabelecer relações desses artefatos em relação a um grupo social, ou seja, com as ideias políticas e culturais de cada tribo.

A criação de um personagem é lúdica e possui um caráter orgânico e exploratório. Exige pesquisa, por parte do artista, para coleta de dados referentes ao repertório e campo semântico que possui relação com o projeto. Se o traço

do desenho do artista for mais próximo das proporções realistas estilizadas, o artista poderá buscar referências nos quadrinhos, seja das editoras Marvel Comics, DC Comics, Vertigo, seja das concept arts de jogos Magic The Gathering, Dungeons & Dragons, Final Fantasy, Diablo, Castlevania. Se o traçado for mais próximo do cartoon infanto-juvenil, o artista poderá ir atrás dos clássicos longas da Disney Pictures e Pixar. Se o tema do personagem será urbano, o artista pode se inspirar na moda cotidiana, ao observar a vestimenta das pessoas. Se a temática inclinar para a fantasia, o artista pode coletar elementos iconográficos presentes nos longas, animações e obras literárias do Senhor dos Anéis, Rei Arthur, Harry Potter, As Crônicas de Nárnia, A Caverna do Dragão.

para a construção de um personagem.

É na hora da criação de uma vestimenta e indumentária de um personagem, por exemplo, que livros como História ilustrada do vestuário (Leventon, 2009) e História ilustrada da guerra (Newark, 2012) podem complementar. Cada tema possui um repertório. Cada tribo ou grupo social possui um artefato cultural, um produto simbólico. Esse símbolo se tornará parte de uma personagem. Portanto, o design de moda é um outro fator agregador. Fomentar pesquisas sobre a moda londrina do século XVII, ou qualquer outro traje, de qualquer outro período histórico, pode fomentar mais singularidade na hora de construir um figurino para algum personagem autoral.

Character design não se trata de um mero desenho da figura humana, e sim de uma síntese entre referência fotográfica da figura humana e/ou animal (pose, gesto, expressão facial), referência visual de algum outro artista ilustrador (cor, traço, estilo), e conceito (se será um personagem inspirado em alguma ideia ou objeto). O character design une desenho, no sentido de expressão não verbal, interpretação acerca do real e da natureza, e design, no sentido de projeção, estruturação e comunicação. A anatomia de um personagem não é a parte mais importante, e sim a leitura de imagem aplicada ao personagem, que se trata do ritmo e as linhas de força – linhas que contribuem para a composição geral da figura. (Figura 28, figura 29, figura 30, figura 31)

EXEMPLOS DE POSE SHEET/ ARTE CONCEITUAL



FIGURA 28
THE CONJURER
AKIHIKO YOSHIDA, 2014

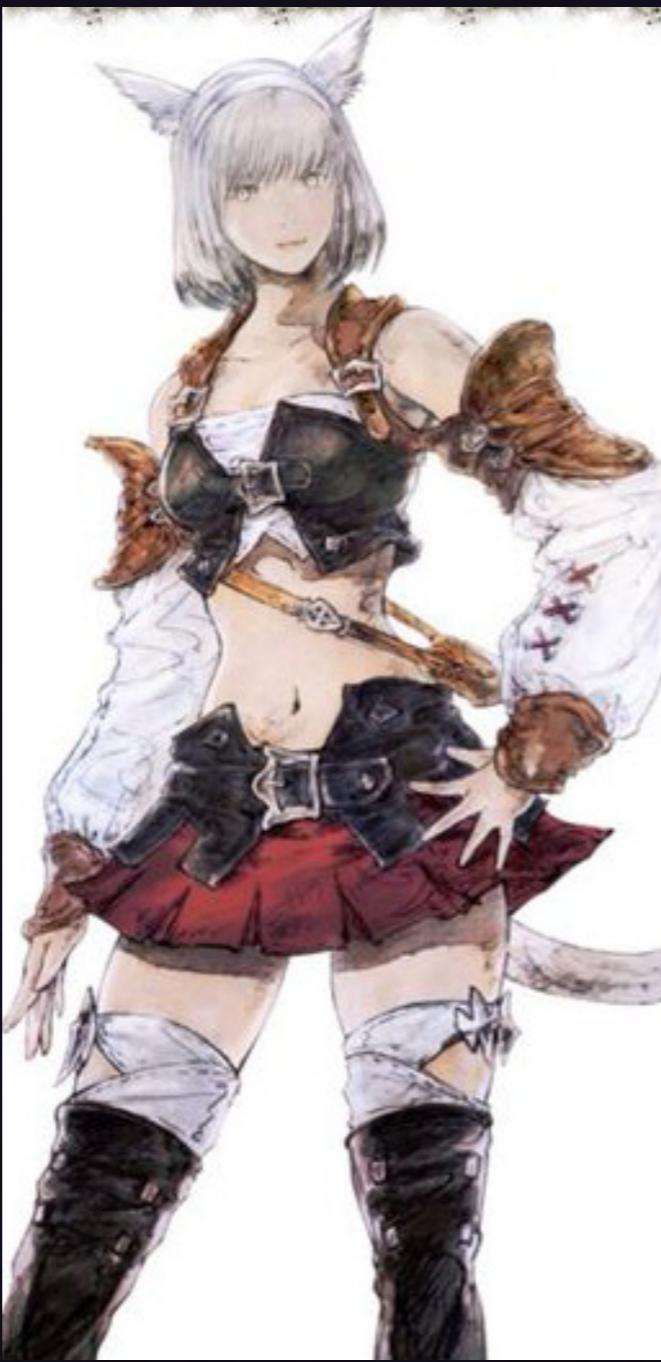


FIGURA 29
FINAL FANTASY XIV'S ART
AKIHIKO YOSHIDA, 2016



FIGURA 30
ALADDIN
RON CLEMENTS JOHN MUSKER,
1992



FIGURA 31
ALUCARD
AYAMI KOJIMA, 1997

I.IV O Imaginário e os Símbolos



LEGENDA

-

Figura 32
Katherine
- A Vingativa

Giovanni L. Costa,
2022

Quando penso em imaginário, logo penso em uma rede “maluca” cheia de elementos desconexos e fascinantes, ao mesmo tempo. Até fecho os olhos e apenas imagino estrelas imersas em meio a um espaço infinito. Por muito tempo, este assunto causou-me confusão e curiosidade. Aliás, a atividade de criação muito tem relação com os estudos sobre o imaginário. Criar ilustrações de personagens, por exemplo, é uma atividade de mergulho em um mar de simbolismos. Nadar neste mar, surfar nele, sair, para depois dar outro mergulho.... e emergir.

Para Durand (1989), seu livro *O Imaginário* é uma bacia etnográfica onde se resguardam ideias, imagens e memórias. Um poço onde se encontra a síntese daquilo que a pessoa lembra que já viu, que guardou. E é neste poço que o ser humano adquire capacidade para a construção de símbolos em sua vida sociocultural. Para Durand: “O imaginário, longe de ser a epifenomenal louca da casa a que a psicologia clássica o reduz, é, pelo contrário, a norma fundamental, a justiça suprema” (p. 14). Vejam a seriedade com que Gilbert Durand trata o assunto. E por que não considerarmos a fatídica frase de Albert Einstein “criatividade é a inteligência se divertindo” e a adaptarmos para “Imaginário é a criatividade se divertindo”?

No livro *O homem e seus símbolos* (JUNG, 1964), que é uma coletânea de pesquisas organizadas por Carl Jung e redigida pelos seus alunos pesquisadores, destaca-se a definição de símbolo da pesquisadora Aniela Jaffé (2016, p. 232).

A história do simbolismo mostra que tudo pode assumir uma significação simbólica: objetos naturais (pedras, plantas, animais, homens, vales, montanhas, lua e sol, vento, água e o fogo) ou fabricados pelo homem (casas, barcos ou carros) e até mesmo formas abstratas (os números, o triângulo, o quadrado, o círculo). De fato, todo o cosmo é um símbolo em potencial.



LEGENDA

-

Figura 33
Ilustração
desenhada pelo
ilustrador Derek
Riggs, para a
capa do álbum
*The Number
of the Beast*
da banda de heavy
metal Iron
Maiden, 1980.

**LEGENDA**

figura 34
Capa do disco
Better Than
Raw, da banda
de heavy metal
Helloween, 1998

O mais interessante da citação acima é quando pensamos no trabalho de um designer gráfico, que cria logotipos, e também no trabalho de um ilustrador – ambos buscam sintetizar estas significações simbólicas, em potencial, seja de objetos naturais fabricados pelo homem, ou de formas abstratas. Sabendo-se que Jaffé (2016) considera que o homem transforma, inconscientemente, objetos ou formas em símbolos, e lhes dá expressão, tanto na religião quanto nas artes visuais, de como sintetizar estes símbolos – como expressá-los é o

que torna cada artista distinto.

A forma de como se constrói uma figura humana, no contexto das artes visuais é uma síntese expressada de um símbolo em potencial, de acordo com Jaffé. Ao desenharmos uma figura humana enfatizando, por exemplo, a forma triangular, a cor vermelha, e os valores tonais mais escuros, podemos construir, no todo, um imaginário insólito, com base em símbolos em potencial de objetos naturais e abstratos. No entanto, isto faz-me pisar em um terreno

conhecido como linguagem visual e psicologia das cores que são, inclusive, fundamentos importantes da linguagem visual, segundo Donis A. Dondis (2015) e Eva Heller (2008).

O alfabetismo visual (DONDIS, 2015) encontra-se tanto na subjetividade quanto na objetividade de um artista. O mesmo se aplica ao uso da cor. O indicador que a cor vermelha traz, segundo Heller (2008), envolve um campo semântico que intersecta as seguintes palavras: amor, ódio, perigo, sangue, sedução, fogo, vaidade e luxúria.

Ao trazer essas teorias e conceitos, temos, em especial na indústria do entretenimento, autores que se inspiram em contos, lendas, fábulas, religiões e mitos do imaginário popular, para a construção de um poço etnográfico em cada um dos seus trabalhos.

Nas franquias de jogos digitais, em Diablo (1997-2021) (figura 35) e Dark Souls (2009-2020), por exemplo, há uma evidência visual de elementos iconográficos e pré-iconográficos que se relacionam com a obra de HP Lovecraft (1890-1937). Seja na concepção presente no projeto dos personagens, seja nos cenários, Lovecraft – autor que desenvolveu o seu horror cósmico em meio aos seus devaneios pessoais, calcados na sua visão de mundo pessimista e preconceituosa –, apropriou-se do horror artístico para a construção de um imaginário gótico que, com as obras O chamado de Cthulhu (1928), entre outras, influenciou uma safra de cineastas, game designers e ilustradores ao longo

das décadas: do cinema de Ridley Scott, dos personagens da artista oriental Ayami Kojima, ao figurino do músico Dani Filth, e muitos outros.

O mesmo se deve ao escritor e ocultista Aleister Crowley (1875-1947) (figura 38), que publicou os livros *O livro da lei*, em 1904, e *O Equinócio*, em 1909, e influenciou quase que oitenta anos após a publicação das suas obras, bandas de rock e heavy metal dos anos 1960 a 1980. Com o seu senso poético, psicodélico e profano, em detrimento das suas práticas ocultas e tentativas de construção de mensagens subliminares, Crowley inverteu alguns dogmas cristãos e conservadores da sua época, para desenvolver um pensamento em torno do seu uso de drogas, práticas sexuais e pactos de sangue em contexto ritualístico, ao relacionar-se com espíritos e bestas. Não seria surpresa que para Aleister Crowley – um escritor britânico, tido, praticamente, como um bruxo, segundo Mick Wall (1958 -) –, seu país de origem, Inglaterra, fosse o marco zero do que hoje conhecemos como o Heavy Metal.

Entre as bandas influenciadas por Crowley, encontram-se: Led Zeppelin, Black Sabbath, Iron Maiden, entre muitas outras. Wall é um jornalista e biógrafo, escritor de livros de memórias de bandas de heavy metal, e para ele muito da literatura britânica reforçou o imaginário gótico presente nesses grupos. Crowley, assim como Edgar Allan Poe, influenciaram, ainda que de forma inconsciente, os grupos britânicos de rock e heavy metal do final do século

XXI.

O horror artístico, diferente-mente do horror natural, é um recurso lúdico, visual e literário, segundo Carroll (1999), em detrimento das emoções que o medo proporciona: “Chama ele de horror artístico, ao destacar o horror como elemento visual presente tanto nos famosos longas da Universal Pictures, Drácula, Frankenstein quanto em pinturas de Goya, na literatura de HP Lovecraft e Stephen King, etc” (COSTA; PESSOA, 2021, p. 178). Para Rafael Araújo (2014), pesquisador que construiu sua tese de doutorado sobre a ex-periênci-a do horror, tanto na perspectiva da Arte, quanto no pensamento e política, o horror “é uma forma de entender como o humano lida com os terrores que lhe circundam, como lida com o espan-to do cotidiano e as contingências que atuam sobre ele” (p.18). Segundo esse mesmo autor, é como uma válvula de es-cape por parte do artista, que brinca com os simbolismos e os converte em arte, e que constrói discursos sociais e políticos por meio da tragédia, do insólito, do so-brenatural.

O Heavy Metal (figura 37, figura 39, figura 40), por sua vez, é um estilo musical e subgênero calcado no horror artístico. Os videoclipes das bandas, tanto quanto o lirismo e figurino dos integrantes, na maioria das vezes, apre-sentam elementos da contracultura, da religião cristã e dos contos e literatura de Edgar Allan Poe, HP Lovecraft, Bram Stoker, JRR Tolkien; e também lendas dos povos vikings, celtas e fábulas de

Lewis Carroll (1832- 898), a exemplo de Alice no País das Maravilhas (1865). Elementos como cruzes invertidas, ves-timenta que fazem alusão aos ceifadores, es-pectros, zumbis, demônios, vampiros, dentre outras criaturas bíblicas e/ ou mitológicas, se encontram presentes na repre-sentação gráfica de bandas e artis-tas como Alice Cooper, Ozzy Osbourne, Iron Maiden, Ghost, Helloween, Blind Guardian, entre muitas outras.

Mas o que bandas de heavy metal têm a ver com ilustração, character design e obras de arte? O fato é que, a fantasia, por ser um tema recorrente en-tre esses grupos, abrange um público que aprecia as referências encontradas nas capas de discos, videoclipes e figuri-nos dessas bandas. O fator visual é tão relevante quanto o fator sonoro: logo, a construção de um imaginário em tor-no dos elementos apresentados por es-sas bandas mostra-se nítida perante os fãs, que coletam esses elementos e os integram também em suas vestimentas de cor preta, e ainda buscam as obras literárias referenciadas por tais grupos.

Derek Riggs (1958 -) (Figu-ra 33) é um artista visual e ilustrador britânico que construiu a identidade visual da banda de heavy metal Iron Maiden. Ele projetou um personagem e o nomeou de “Eddie The Hunter”. Um personagem que se trata de um morto vivo, inspirado em Dungeons & Dra-gons, e que transita entre fatos históricos – basta ver a inquisição espanhola no im-áginário construído por JRR Tolki-en, em seu livro O Senhor dos Anéis, no



LEGENDA

- Figura 35 Personagem Lilith, do jogo Diablo III.

- Figura 36 Capa do EP "Ciberpajé - Desdogmas", 2021

- Figura 37 Capa do disco Abrahadabra, da banda de Black Metal Norueguesa Dimmu Borgir

- Figura 38 Fotografia do ocultista e escritor britânico Aleister Crowley (1875 - 1947)

- Figura 39 Capa do disco At the Edge of Time, da banda alemã de Heavy Metal melódico Blind Guardian

- Figura 40 Capa do disco At the Violent Shadows, da banda alemã de Heavy Metal melódico Blind Guardian

conceito Cyberpunk de William Gibson de Neuromancer, e no Horror Cósmico de HP Lovecraft. “Eddie The Hunter” está presente na capa de todos os discos da banda Iron Maiden, e nos videoclipes.

No caso do jogo de RPG com temática gótica e amplamente referenciado, em termos de estilo artístico, como dark fantasy, o jogo intitulado “Diablo”, possui, como uma das vilãs da narrativa, a personagem Lilith. Uma personagem inspirada na própria Lilith da Mitologia suméria, ao mesmo tempo que Lilith também figura como personagem do cristianismo.

O artista brasileiro Edgar Franco, vulgo Ciberpajé (figura 36), que também é um pesquisador acadêmico do campo das Artes e Tecnologia da Universidade Federal de Goiás, possui uma produção artística calcada, de certa

forma, no horror artístico, ao construir discursos contundentes acerca da sociedade conservadora e dogmas religiosos, numa perspectiva visual que se apropria de elementos simbólicos presentes no imaginário de fantasia, e também na arte gótica e no psicodelismo. Ciberpajé deposita essas ideias e conceitos em suas histórias em quadrinhos, músicas e videoclipes da sua banda de heavy metal ambiental Posthuman Tantra.

O artista, enquanto ser humano, é apreciador de obras e, muito provavelmente, seguidor de alguma ideologia, ou posicionamento político, ou, certamente, alguma religião. A subjetividade projetada desses elementos ajuda a construir o seu mito, este que se encontra embutido em sua obra de arte. “A iconografia é o ramo da História da Arte que trata do conteúdo temático ou significado das obras de arte, enquanto algo diferente da sua forma” (PANOFSKY,

1995, p.19).

O papel do artista com os estudos do imaginário é o mesmo de um surfista em sua onda. Penso que transformar o meu repertório de memórias em visual, de símbolos em potenciais, aproveitar a natureza enquanto riqueza simbólica, e transformá-las em pinceladas, possa ajudar, de maneira consciente, ainda que orgânica, a me tornar um artista mais completo.

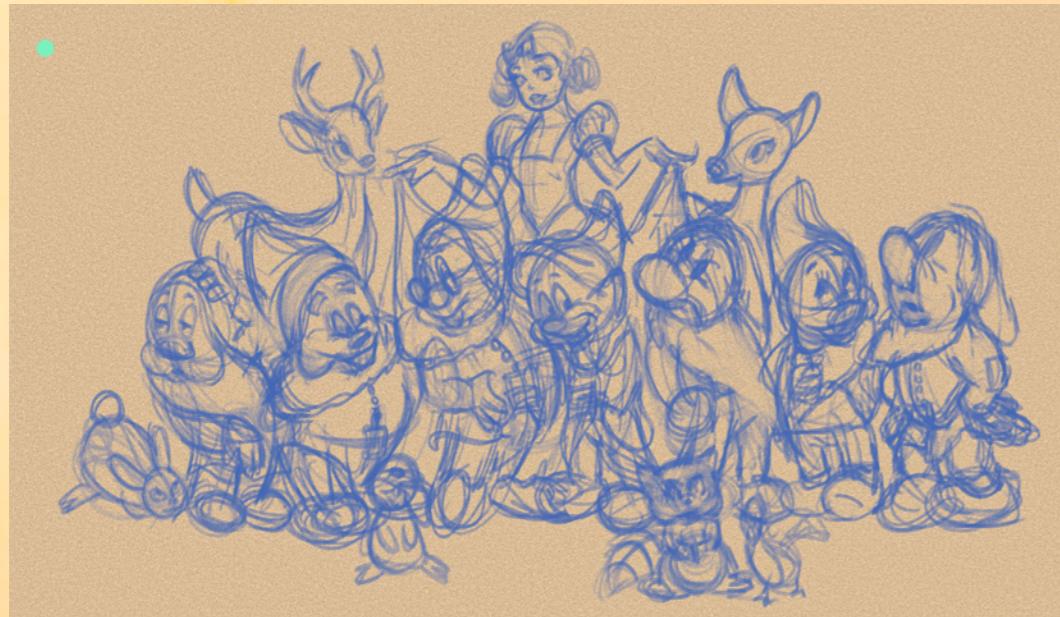


Figura 42
O Cemitério das
Almas

Giovanni L.
Costa, 2021

LEGENDA

Figura 41
Esboço da
Branca de neve
copiado do
livro Disney
Sketchbook
Giovanni L.
Costa, 2022



I.V Os estudos genéticos

Segundo as pesquisas de Cecília Almeida Salles (2000) sobre os fundamentos dos estudos genéticos do processo de criação artístico, o termo “crítica genética” foi utilizado pela primeira vez na França, mais precisamente em 1968. Teve início na literatura, na tentativa de alguns pesquisadores germânicos estudar e organizar os manuscritos do poeta Heinrich Heine, no Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS).

Já em solo brasileiro, o termo aparece em 1985 nas pesquisas de Philippe Willemart. Pesquisador do campo da literatura, esse autor possui, inclusive, uma nítida relevância em torno dos estudos da crítica genética, uma vez que introduziu, com base na psicanálise, a ideia e o conceito em torno dos estudos literários, de forma inédita no Brasil. Willemart é o pesquisador que organizou o I Colóquio de Crítica Textual: o manuscrito moderno. É neste colóquio que nasce a Associação de Pesquisadores do Manuscrito Literário (APML) – uma associação que criou a revista *Manuscrita* (1990), com dedicação exclusiva aos estudos em crítica genética (SALLES, 2000).

De acordo com Salles (2000, p. 14), “O nome Crítica Genética deve-se, portanto, ao fato de que essas pesquisas se dedicam ao acompanhamento teórico-crítico do processo da gênese das obras de arte”. Com base nas leituras dos livros de Salles (1998; 2000) e Willemart (2005), comprehendo que a crítica genética é

um meio de investigação que propõe observar o objeto de pesquisa pelo ponto de vista do seu processo de construção, e não somente para o mesmo enquanto estado final. Assim, a crítica genética se aproxima do autor, dos processos de criação, manuscritos, dos fenômenos ativos e passivos que, de alguma forma, exercem influência no resultado final do objeto em questão.

Esses manuscritos são os registros que foram feitos, escritos, produzidos ao longo do processo de formação, tanto do próprio artista, da sua obra de arte, quanto do pesquisador. Os autores que foram lidos, as referências visuais e literárias foram armazenadas em suas devidas memórias.

A crítica genética é uma abordagem metodológica interdisciplinar, que dialoga com a literatura, psicanálise, comunicação e artes, que não se coloca como uma forma de obtenção de dados concretos que refletem um conceito final, mas que destaca o objeto enquanto obra aberta, passível de constante construção e reconstrução.

A crítica genética cria um ciclo investigativo de renovação, uma vez que o pesquisador parte do objeto e envereda para uma análise das questões, que levaram aquele objeto existir e ter relevância científica.

Ao focarmos no universo das Artes Visuais, temos a crítica genética

como um meio de diálogo entre o autor e o objeto, seja um ponto de investigação para um pesquisador de fora, seja um ponto que tem como objeto de estudo o próprio trabalho. Com base nessas teorias, o artista leva ou pode levar uma vida inteira para se desenvolver, bem como entender e compreender o seu próprio processo de criação.

A crítica genética leva em consideração um ecossistema, que une elementos e características as quais marcaram presença na vida do artista, de forma direta, indireta, concreta e imaginária, com fins de fazê-lo se entender, primeiramente como ser humano, para depois compreender a sua própria obra.

Os estudos genéticos nascem de algumas constatações básicas. Na medida em que lidamos com os registros que o artista faz ao longo do percurso de construção de sua obra, ou seja, os índices materiais do processo, estamos acompanhando seu trabalho contínuo e, assim, observando que o ato criador e o resultado de um processo. Sob essa perspectiva, a obra não é, mas vai se tornando, ao longo de um processo que envolve uma rede complexa de acontecimentos. (SALLES, 2000, p.14).

Para Salles (1998), a memória é um ato criado pela imaginação. Ela, com base na visão de Borges (apud Salles, 1998), define criação como uma mistura de esquecimento com recordação

do que lemos. Muitos autores definem imaginação, outros, como é o caso de Mário Quintana (apud Salles, 1998, p.100): “imaginação é uma memória que enlouqueceu”. Com base nisso, as memórias do pesquisador artista têm um papel de construir uma invenção literária, como uma narrativa que contextualiza a gênese das suas obras de arte, levando-se em consideração o contexto que está sendo dissertado neste presente trabalho.

Os registros que o artista faz, como bem pontua Salles (2000), constroem uma rede de acontecimentos, que são os gestos inacabados. Cada obra é passível de infinitas correções e reconstruções, por isso são inacabadas. A obra de arte não é uma única peça, e sim o processo que o artista construiu ao longo do desenvolvimento de uma peça. Um documento de processo.

É neste ambiente que o Gesto Inacabado se insere: apresentação e discussão dessa morfologia desse processo criador. Uma possível teoria da criação com base na semiótica de Charles S. Peirce, que teve como ponto de partida os estudos singulares de manuscritos e, ao mesmo tempo, alimenta-se dessas mesmas pesquisas. São guias condutores flexíveis e gerais o suficiente para retornarem depois aos processos específicos. (SALLES, 1998, p. 21).

Para exemplificar, um ser humano que tem apreço pelo horror

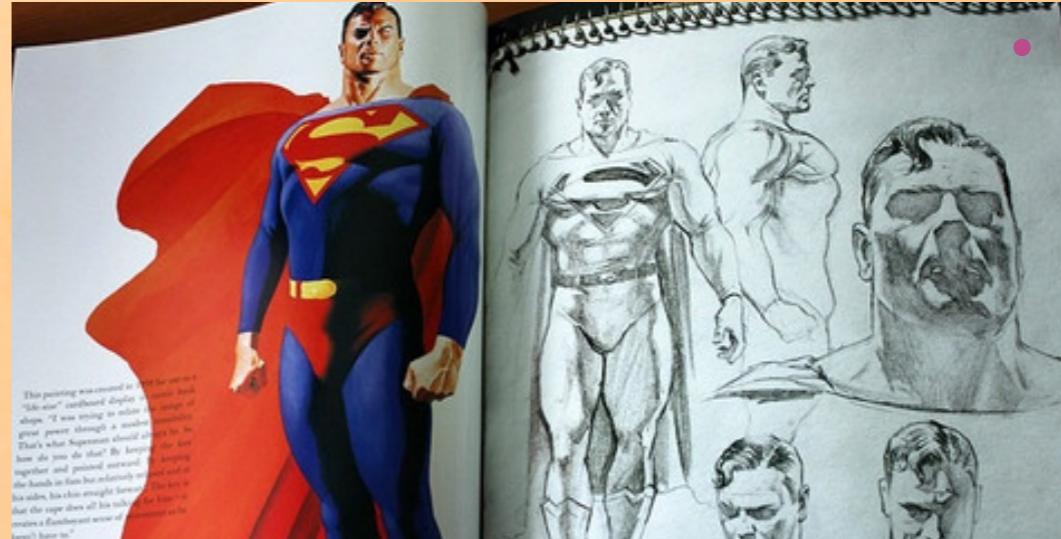
artístico¹, na perspectiva de contemplar o detalhamento da devoração de Saturno – veja o trabalho de Francesco Goya (1819-1823) –, que lê livros de Stephen King (1947-), e assimila todos os devaneios de um autor que costuma transitar entre o espiritualismo possessivo e os problemas patológicos de um indivíduo no cotidiano, que ouve músicas que enfatizam o insólito enquanto tema, a exemplo de Cthulhu Dawn (Cradle of Filth, 2000), dentre tantas outras correspondências passivas, vai, de acordo com a crítica genética, construir uma personalidade enquanto artista que possui esse imaginário (se de acordo com o ponto de vista de Durand) como ponto de partida. Isso posto, vai fundir-se às suas correspondências ativas, que são os acontecimentos e relações interpessoais que o ser humano tem em seu cotidiano, que podem ser desde um relacionamento amoroso, uma briga com os pais, bullying na escola, acidente de carro, momentos de tristezas, desespero, depressão, alegrias e até experiências profissionais e/ou acadêmicas enquanto docente e pesquisador.



LEGENDA
●
Figura 43
Esboço da
"Igreja Secreta"

Giovanni L.
Costa, 2021

¹ “[...] segundo Carroll (1999), o medo constrói emoções, chama ele de horror artístico, ao destacar o horror como elemento visual presente tanto nos famosos longas da Universal Pictures, Drácula, Frankenstein quanto em pinturas de Goya, na literatura de HP Lovecraft e Stephen King etc. O autor diferencia o horror artístico do horror natural quando estabelece uma barreira entre a ficção, no caso do horror artístico, que podemos assimilar nas artes visuais e audiovisuais, do horror natural, aquele que impactou a história da humanidade, como o nazismo, holocausto e as guerras mundiais” (COSTA; PESSOA, 2021, p. 178).



LEGENDA
●
Figura 44
Desenho e
ilustrações do
artista Alex
Ross (1970-)
retiradas do livro
Mythology: The
DC Comics Art
of Alex Ross
(2018)

I.VI Fantasia

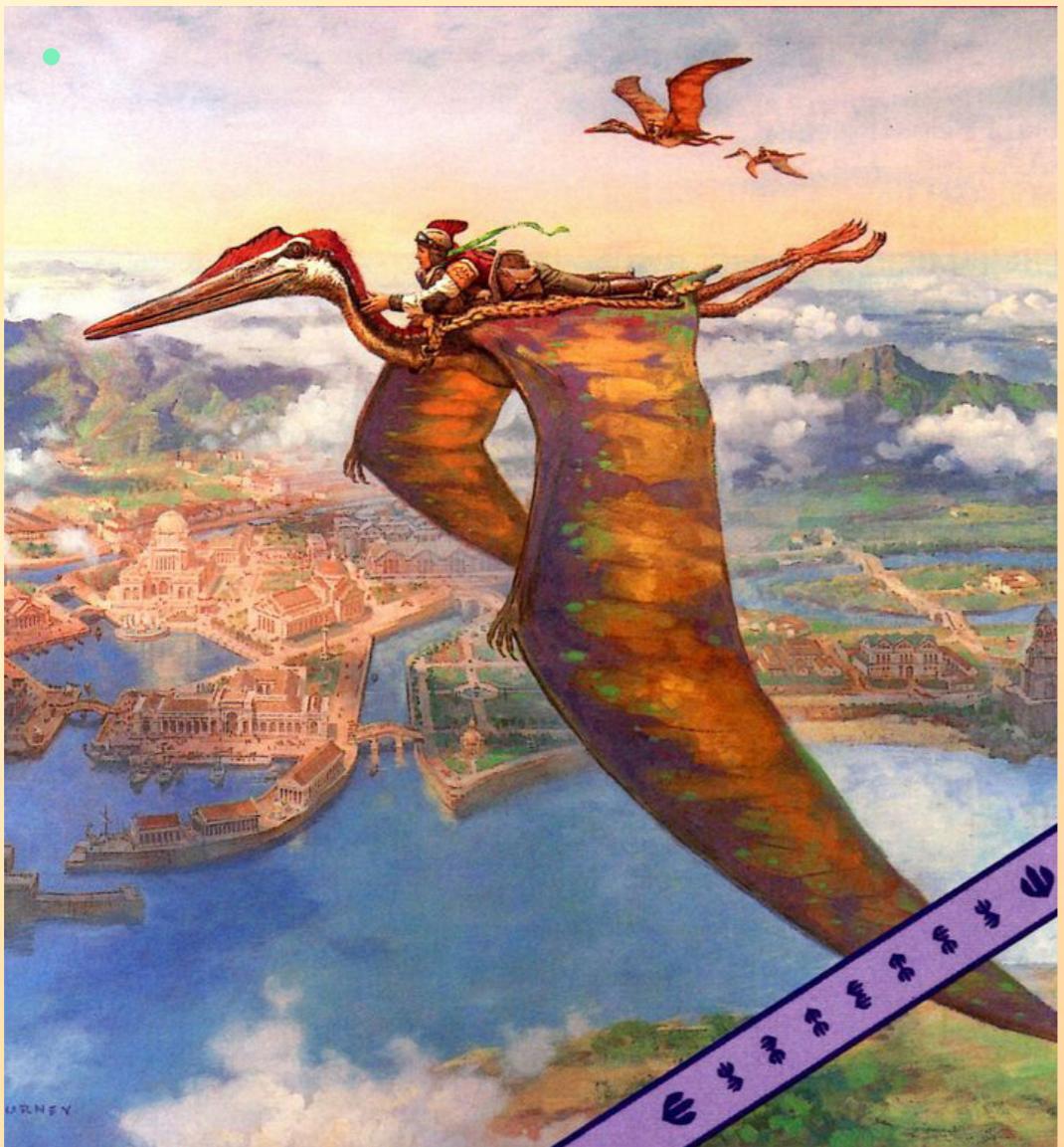

LEGENDA

Figura 45
Pterosaur rider
James Gurney,
1992.

O termo realismo fantástico, que também é conhecido como “Realismo Mágico” e “Realismo Maravilhoso”, é um gênero que tem raiz na literatura, entre o final do século XIX e começo do século XX, que diz respeito a fenômenos sobrenaturais, de característica insólita.

De um modo geral, a literatura fantástica apresenta-se como ruptura de uma ordem lógica e racional que estrutura o mundo, por introduzir um conflito entre duas categorias antagônicas e heterogêneas: a empírica e a meta-empírica. O conflito processa-se a partir de uma representação

realista e verossímil do universo, cujos contornos são subvertidos pela radical incompatibilidade de dualidades que são justapostas. (PETROV, 2016, p. 96).

Segundo Petrov (2016), o realismo fantástico se trata de uma

união de tradições culturais, além da desconstrução do espaço e do tempo. O fantástico constrói sensações de mistério, que ajudam o receptor, ou leitor, a sentir-se motivado a ler.

A construção de supores


LEGENDA

Figura 46
Descanso na
Fuga para o
Egito, 1597,
Federico
Barocci



LEGENDA

Figura 47
Conan the
Destroyer

Frank Frazetta,
1971

Figura 48
Welsh Red
Dragon.
Estudo de
observação com
base na obra
de William O'
Connor

Giovanni L.
Costa, 2022



imagéticos, que foram retirados de diversas lendas, contos, mitos e religiões – a exemplo de personagens inspirados em guerreiros e cavaleiros da Idade Média, outros inspirados nos vikings, já outros em povos celtas –, e a presença de criaturas míticas como dragões, dentre outras criaturas bestiais bíblicas e/ou mitológicas, ajudam a construir sensações de mistério, e elementos sobrenaturais proporcionam sensações de descoberta no receptor.

O fantástico, sob perspectiva de Todorov (2014, p. 82)

[...] o fantástico se apoia essencialmente em uma vacilação do leitor – de um leitor que se identifica com o personagem principal – referida à natureza de um acontecimento estranho. Esta vacilação pode resolver já seja admitindo que o acontecimento pertence à realidade, já seja decidindo que este é produto da imaginação ou resultado de uma ilusão; em outras palavras, pode-se decidir que o acontecimento é ou não é.

Postas as definições sob perspectiva literária, que podem ser assimiladas nas obras dos escritores JRR Tolkien (1892-1873), George Martin (1948-), J.K



LEGENDA

Figura 49
Ilustração sem
Título, Gustavo
Pelissari, 2017.

Rowling (1965-), e Bernard Cornwell (1944-), dentre outros(a)s, partiremos para o contexto artístico visual.

Ao observar artistas como James Gurney (2009) (Figura 45), por exemplo, percebemos que ele trabalha com os mesmos elementos que Todorov relata sob perspectiva literária, só que exclusivamente ilustrativa. A presença de criaturas míticas do insólito, do sobrenatural, marcam presença em sua obra, ao ilustrar Dinossauros em espaços imaginativos, e que o autor chama de realismo imaginativo em seu livro *Imaginative Realism: How to paint what doesn't exist*, publicado pela Andrews McMeel Publishing em 2009.

Para Gurney (2009), o que ele chama de realismo imaginativo teve raízes no Renascimento Cultural, com a obra de Federico Barocci (*Descanso na Fuga para o Egito*, 1597) (Figura 46), dentre outros. “Já no renascimento, os artistas aperfeiçoaram um processo passo a passo projetado para transformar uma imagem imaginativa convincentemente realista” (GURNEY, p. 10, tradução nossa). Temos outra citação de Gurney que representa a ideia de realismo em diálogo com a fantasia:

Os artistas têm sido embaixadores do mundo da imaginação durante a maior parte da história da arte ocidental. As inovações em perspectiva e o ‘chiaroscuro’ no renascimento trouxeram níveis cada vez maiores de realismo a esses altos voos da fantasia imaginativa”. (GURNEY, 2009, p. 10, tradução nossa).

Quando observo a obra dos artistas Frank Frazetta (1928-2010) e Boris Vallejo (1941), por exemplo, assimilo ícones que se fazem presentes em histórias de fantasia. Esta iconografia, junto ao caráter realista das pinturas de ambos os artistas, esbarra com o conceito de realismo imaginativo, de Gurney (2009), e realismo fantástico, de Todorov (2014).

No cotidiano, o termo “fantasia” vem sendo explorado por esses elementos, na perspectiva dos mercados: Ilustração, Concept Art, Character Design, Environment Design, animações gráficas e jogos. Artistas e ilustradores, como o espanhol Javier Charro, o brasileiro Gustavo Pelissari e Edgar Franco, a norte-americana Katie Silva, o japonês Yoshitaka Amano, entre outros, reforçam o caráter fantástico e produzem obras inspiradas em pinturas de grandes escolas e movimentos da história da arte, como Renascimento, Barroco, Expressionismo, Impressionismo, Surrealismo e Art Nouveau. Ao mesmo tempo que encontram inspirações nesses movimentos do passado, as obras desses artistas do fantástico são pinturas digitais que possuem elementos do insólito, da cultura nórdica, medieval europeia: guerreiros e guerreiras de armadura, espada e escudo em suas épicas lutas contra dragões voadores e cuspidores de fogo.

Concluída as definições, pode-se entender a fantasia como um guarda-chuva onde se resguardam contos, mitologias, religiões e fatos históricos. Desde o romance gótico vampírico



LEGENDA

●
Figura 50
Leon's Belmont
Portrait,
Katie Silva,
2020.

●
Figura 51
Dracula's Portrait,
Katie Silva,
2020.

●
Figura 52
Tepes Family,
Katie Silva,
2020.



LEGENDA



Figura 53
Final Fantasy XII

Akihiko Yoshida,
2006



LEGENDA



Figura 54
Alucard

Ayamo Kojima,
1997



LEGENDA



Figura 57
O Sabá das
Bruxas.
Francisco de
Goya, 1798.



LEGENDA



Figura 58
O Sepultamento
de Cristo
Caravaggio,
1603-4

I.VII Constelação



LEGENDA

Figura 59
Faroe Sea Orc
(Leviathan).
Criada com
base na arte
de William
O'Connor

Giovanni L.
Costa, 2022

Contextualizo o termo “constelação” como sendo um conceito que une quatro subsistemas, sobre os quais ouvi falar, pela primeira vez, na fala do professor Marcelo Coutinho, durante uma das suas aulas na disciplina Processos de Criação, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – parte integrante do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV). Para ele, que criou a metodologia, esses subsistemas são: constelação pessoal, constelação conceitual, constelação histórica e relatos de processos.

A constelação pessoal, segundo Marcelo Coutinho, trata-se de uma ideia que defende que antes da obra, há um indivíduo, e antes da poética, há uma

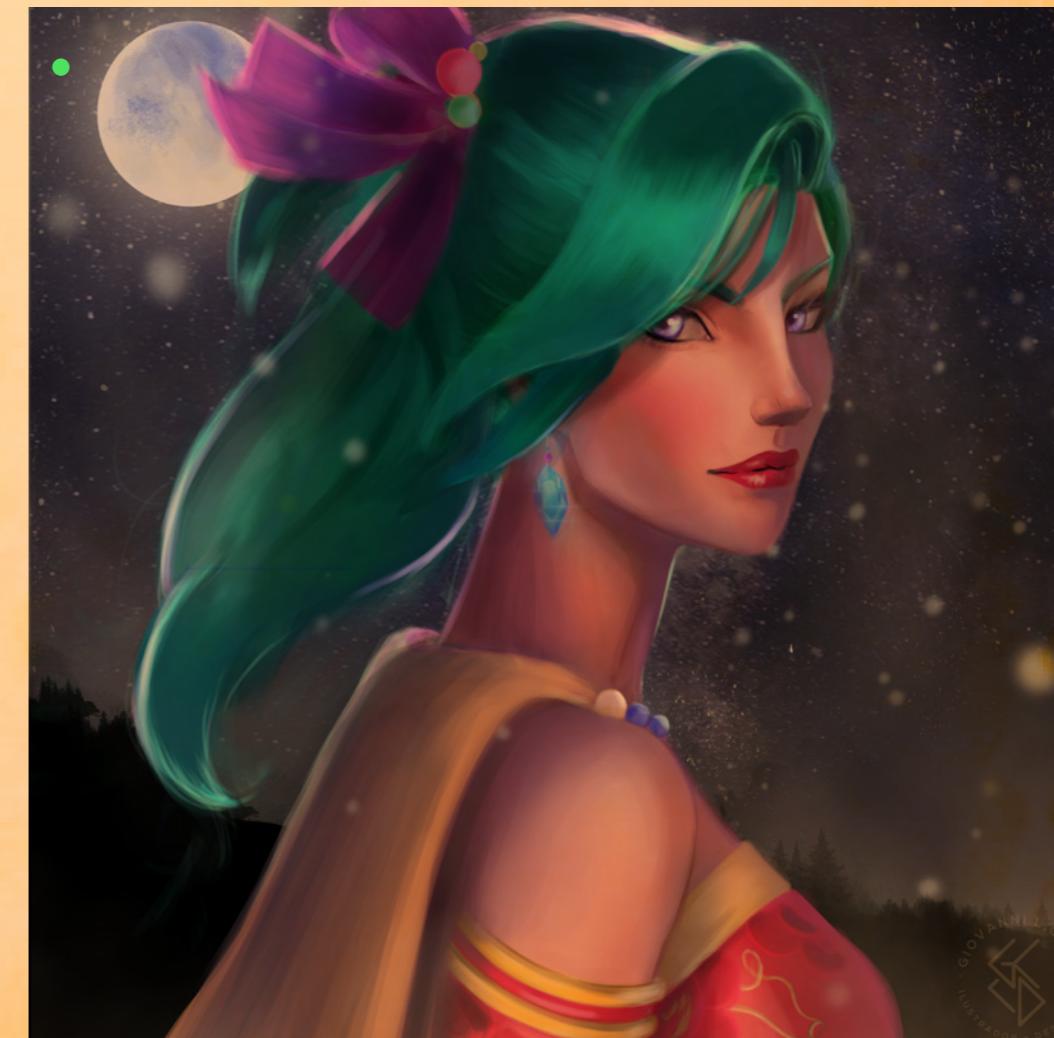
vida. O artista se entende primeiro como ser, e posteriormente como construtor de uma obra, em um solo fértil. Já a constelação conceitual obtém suporte do escopo teórico que o artista pesquisador possui e como este escopo, ou este campo de ressonâncias, orbita na subjetividade do trabalho artístico que o artista desenvolve no cotidiano. A constelação que ele chama de histórica e autoral diz respeito ao arsenal que envolve os artistas que percorrem no entorno do trabalho do artista no cotidiano (artistas plásticos, cineastas, poetas, escritores, arquitetos, músicos), e quais autores de outros campos (sociólogos, antropólogos, físicos) podemos sentir gravitar no trabalho artístico.

Há também os relatos de processos, que são questões geradas a partir da identificação dessas constelações: pessoal, conceitual, histórica. Exemplos: Como articular estas constelações com o meu trabalho hoje? e Como se dá o dia a dia de meu processo de criação?

No que tange ao meu processo, pensar nessa constelação fez-me entender quais são os referenciais teóricos, ideologias e movimentos de arte que são nitidamente relevantes para a minha pesquisa, e ao mesmo tempo que orbitam no entorno do meu trabalho artístico.

Ao pensar na constelação pessoal, o meu objetivo enquanto pesquisador artista não é fomentar uma romantização da própria vida, mas apenas deixar claro como se formou este solo fértil que dele nasceram frutos, estes que se encontram presentes aqui nos próximos tópicos desta dissertação. Como disse Marcelo Coutinho, em uma das suas aulas: “Não serão apenas os autores, sejam eles artistas, cientistas, teólogos, filósofos, sociólogos que servirão de insumo para tal solo”. E para isto, será exposto aqui neste tópico algumas informações auto(biográficas) contextualizadas.

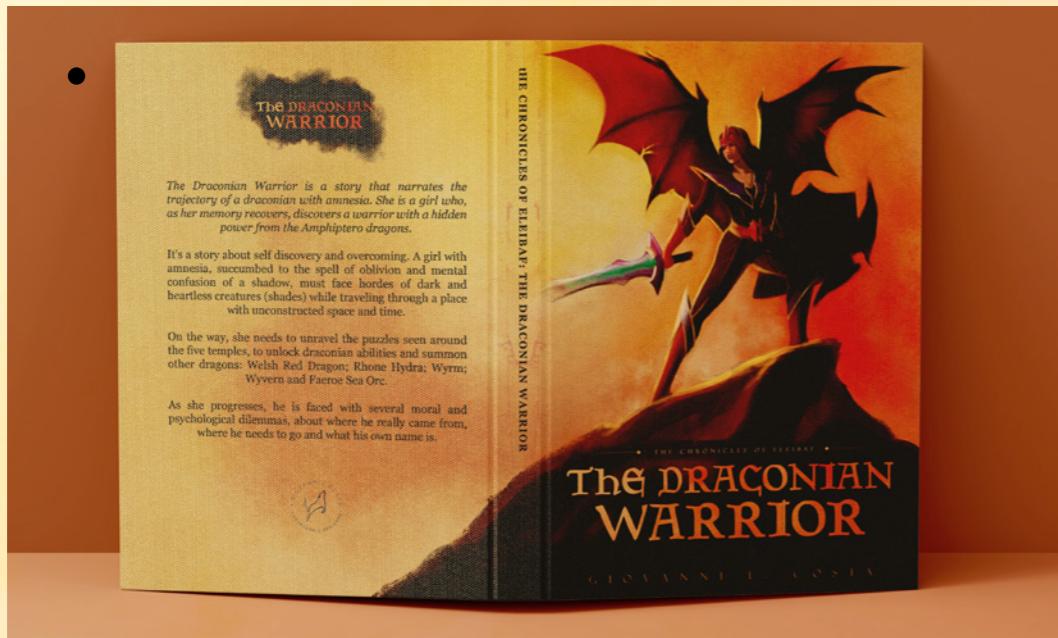
Para Souza e Abrahão



LEGENDA

Figura 60
Terra Brandford
Fanart criada
para homenagear
a personagem
Terra do jogo
Final Fantasy VI,
originalmente
criada pelo artista
Yoshitaka Amano
(1994)

Giovanni L.
Costa, 2021



(2006, p. 135), a escrita narrativa e (auto)biográfica é uma prática investigativa que permite o “sujeito em formação compreender o processo de conhecimento e aprendizagem que estão implicados nas suas experiências ao longo da sua vida”. É um processo metodológico que faz o pesquisador mergulhar em sua própria interioridade, ao questionar a sua identidade a partir de diferentes modalidades de registro de suas experiências vividas.

LEGENDA

Figura 61
The Draconian
Warrior.
Ilustração criada
para capa de livro
de fantasia.
Giovanni L.
Costa, 2022

É como a estratégia que o escritor JRR Tolkien usou para reunir o seu escopo teórico, linguístico, cultural e cartográfico, ao juntar elementos registrados e documentados em sua experiência de vida enquanto docente, bem como relações empíricas do mundo, para construir o imaginário de fantasia

em seu projeto ambicioso de línguas conhecido como O Senhor dos Anéis. Ao contextualizar as estrelas da minha constelação pessoal, devo relatar que a minha criação frente ao contexto de classe média brasileira dos anos 1990 em João Pessoa, PB: a relação de proximidade e admiração por meu pai, contador, e por minha mãe, psicóloga; a minha linhagem familiar, incluindo aqui tios e tias, que também tiveram suas inclinações devidamente concretizadas enquanto pesquisadores acadêmicos e docentes – é o caso da minha tia (profa. Maria das Graças de Lucena Barbosa), professora universitária aposentada da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) que, não por acaso, também é uma artista poeta; e o meu falecido tio, que nem chegou a conhecer, Mário Rogério, cuja profissão

de bancário era acompanhada por uma aptidão com o desenho enquanto ferramenta de expressão, segundo relatos familiares. São informações a serem refletidas.

A relação que possuo com o professor Alberto Pessoa é mais do que cordial, e isto contribuiu, de maneira eficaz, à autodescoberta que se fez presente durante o período de escrita desta dissertação. Descobri-me como um ilustrador, após muitos estudos e tentativas com base naquilo que me atrai visualmente e naquilo que tenho mais afinidade. Isso porque tenho uma relação intrínseca com o desenho enquanto forma de expressão desde os primórdios da infância, e nunca houve um hiato, e sim um desvio de foco durante alguns anos após o término da minha graduação em Design Gráfico pela Faculdade Estácio

de Sá da Paraíba, em 2013. O prof. Alberto exerceu uma orientação que vai além da relação básica entre orientando e orientador, e apresentou-me subsídios para que eu me encontrasse, antes de tudo como pessoa, na minha maneira de escrever, de desenhar, de pintar. Ele deu-me alternativas e oportunidades de experimentar diversas formas, técnicas e jeitos de estudar e de me expressar, até que eu encontrasse o ideal para mim.

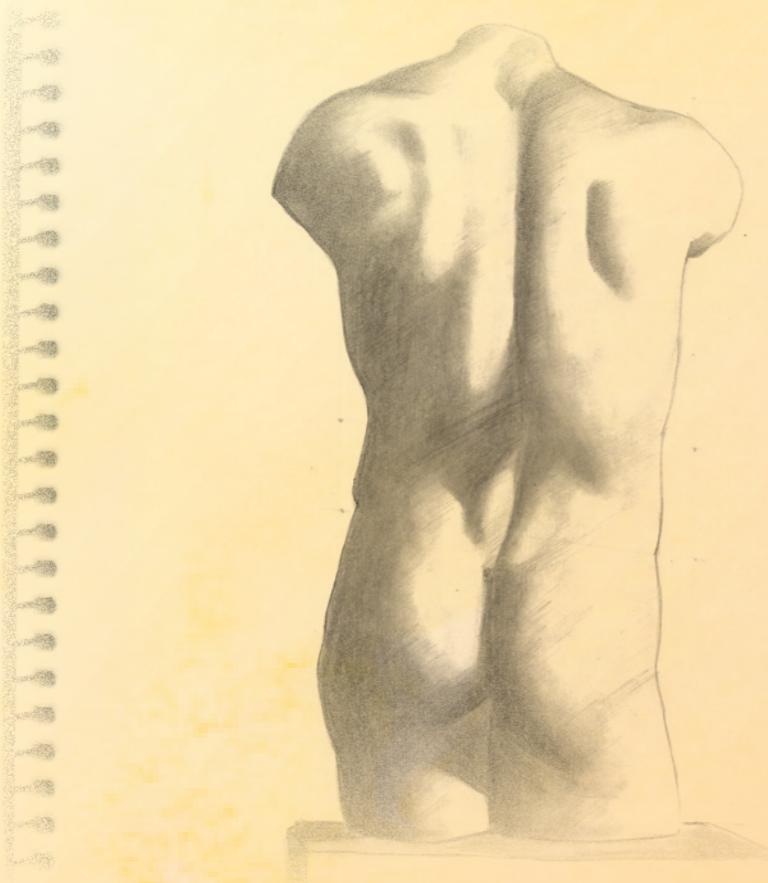
A constelação conceitual não é o grupo mais fácil de encontrar, por abranger um campo de ressonância, cheio de subjetividade. Aliás, existe algo mais complexo do que encontrar alguma linha de força teórica que orbita na subjetividade do trabalho, que desenvolvo hoje, enquanto artista? Existem muitos autores que me marcaram durante uma fase de minha vida, e



LEGENDA

The Draconian
Warrior.
Ilustração criada
para Poster A3

Giovanni L.
Costa, 2022



LEGENDA

Figura 63
Desenho de observação feito com base no livro "Curso de Desenho" do Charles Bargue

Giovanni L.
Costa, 2020

depois foram substituídos por outros. Mas considerar os estudos genéticos de Salles (2002) foi, certamente, um ponto de partida para este exercício mental. Entender a obra como um gesto inacabado foi fundamental, e isto ajudou até a legitimar esta dissertação como uma pesquisa acadêmica. Ajudou também em não me deixar tão preocupado com o resultado final das obras, e sim em enxergar o processo inteiro como uma obra.

Autores como Jung ([1964] 2016) e Durand (1989) foram grandes teóricos dos estudos de símbolos. No

caso do primeiro – e teoria do imaginário; no caso do segundo – despertaram-me curiosidade sobre esses temas, que tanto mexem com a imaginação. Imaginação faz-me pensar em jornadas, desventuras e mistérios. É certo que são autores que transitam entre os campos da sociologia, psicanálise, antropologia e das artes visuais: estudá-los causou-me um amontoado de reflexões, e dentre estas encontra-se a minha maneira de interpretar a natureza, ou a figura humana em questão. Como eu enxergo as formas? O que são símbolos? Como penso em linhas? Como construir símbolos e representações? Como

interpretar uma imagem?

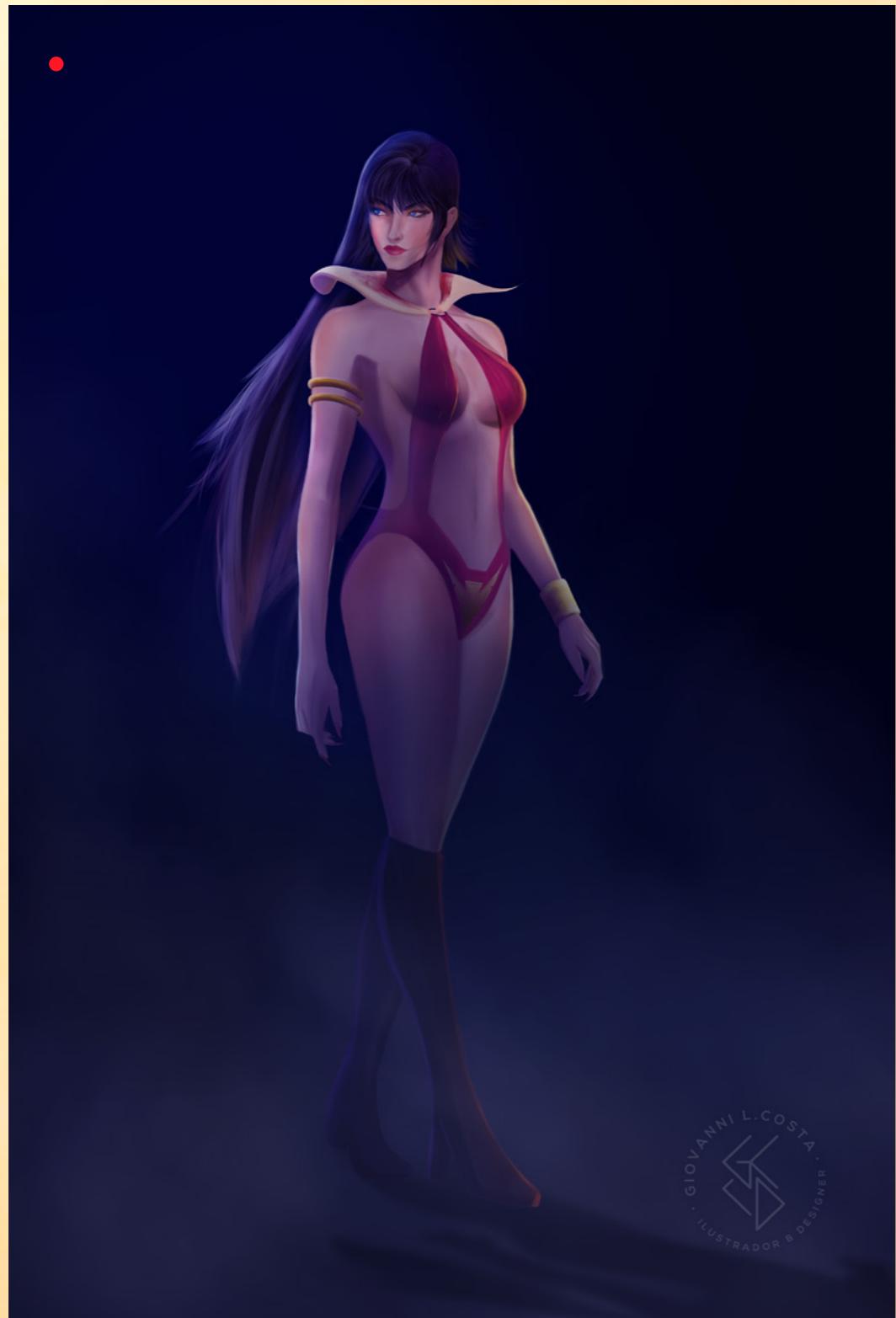
Nietzsche (1844-1900) foi um autor que esteve presente durante o período da minha adolescência, através das leituras dos livros Assim Falou Zarathustra (2012), Gaia Ciência (2001) e O Anticristo (2012). Se, todavia, este filósofo não faz mais tanto sentido para o trabalho que desenvolvo no cotidiano – “Minha profundidade é inabalável, mas brilha com enigmas que nadam e dão risadas” (NIETZSCHE, 2012, p.117) –, a descoberta da filosofia nietzschiana foi importante naquele período por ter sido o primeiro pensamento filosófico que busquei livremente. Conhecer, naquela altura, a ideia do super-homem fez-me querer compreender cada vez mais como tornar-se um ser mais autossuficiente, ainda que hoje eu enxergue isso como uma utopia. Mas o filósofo reforçou o caráter insólito nas minhas afinidades artísticas, e fez-me buscar mais sobre conceitos políticos e ideologias que, embora eu as considere não apropriadas para a minha pessoa, hoje transformou-me em um ser com opiniões mais contundentes acerca da sociedade.



LEGENDA

Figura 64
Hulk.
Fanart do personagem Hulk da editora Marvel Comics criado originalmente por Stan Lee e Jack Kirby. Versão inspirada no ator Lou Ferrigno, que interpretou o personagem na série de TV dos anos 60

Giovanni L.
Costa, 2021



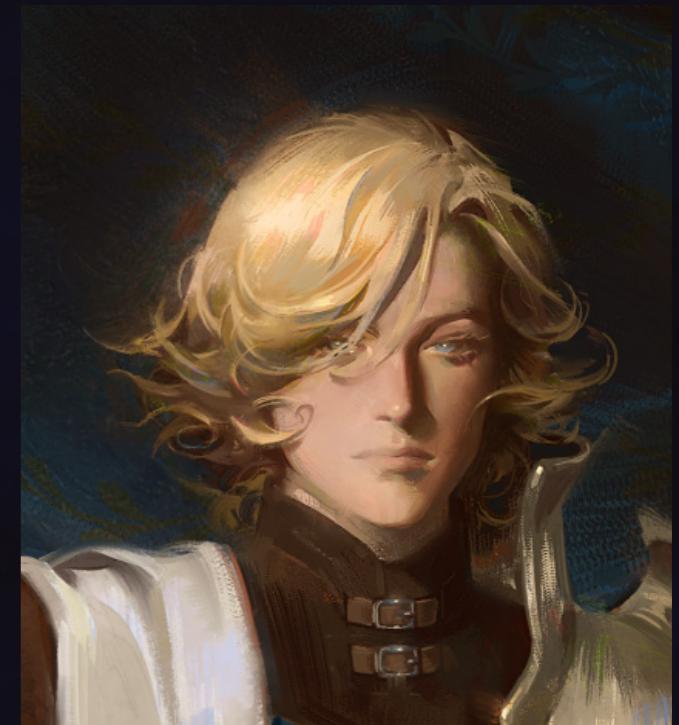
A constelação histórica e autoral explora os artistas visuais que são as influências diretas, indiretas, implícitas e explícitas. São muitos. Entre os desenhistas e ilustradores, destacam-se: Katie Silva, Ayami Kojima, Tetsuya Nomura, Yoshitaka Amano, Akihiko Yoshida, Frank Frazetta, Boris Vallejo, Javier Charro, William O' Connor. São autores que transitam entre o tema de fantasia & ficção e o cotidiano urbano, e construíram uma obra sólida, que perpassa por influências de grandes artistas do passado como Leonardo Da Vinci e Caravaggio, no caso de alguns. Aliás, tanto o artista renascentista (Da Vinci) quanto o barroco (Caravaggio) também são influências para mim.

A seguir, uma breve descrição daqueles que se contemplam o meu mapa de influências:



KATIE SILVA

Katie Silva é uma norte-americana ilustradora e character designer. Trabalha com pintura digital e pintura a óleo. Traz para a comunidade artística de ilustradores a sua interpretação do imaginário fantástico/gótico assimilado no Drácula de Bram Stoker (1847-1912), para a série animada Castlevania (2017-2020) da Netflix.



Quando ela resolve adentrar às animações gráficas bidimensionais, o seu trabalho enfatiza às linhas do desenho, e as cores são aplicadas de maneira sólida, para depois aplicar o mapeamento de sombras, subindo a tonalidade de cada cor, tornando as cores mais escuras. Já quando ela trabalha numa ilustração mais realista, ela utiliza cores com pouca saturação, e enfatiza bem mais as formas e massas, ao invés das linhas. Aparenta buscar influências barrocas para a construção dos seus retratos.



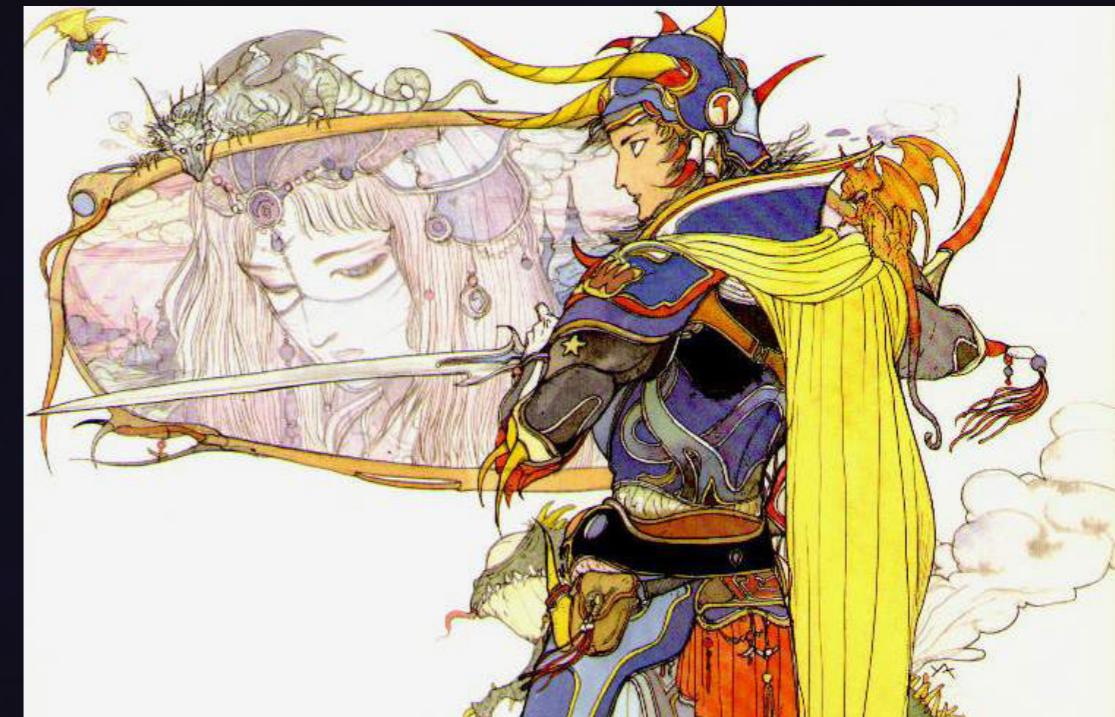
AYAMI KOJIMA

Kojima é uma ilustradora e artista plástica japonesa. Produziu os concepts arts para o jogo Castlevania (1997-2010). Ela explora o giz de cera Conté, mistura tinta nanquim e pintura acrílica diluída, e faz uso de espátulas para a construção de texturas. As ilustrações da Kojima possuem, na maioria das vezes, um caráter erótico implícito, com bastante androginia nas figuras humanas representadas. Costuma trabalhar com paletas monocromáticas quentes ou frias e, na maioria das vezes, usa cores com saturação reduzida. O seu trabalho é focado nas massas, e possui bastante influência dos mangás japoneses. É uma artista autodidata e experimental. A ambiciosa, atmosfera e composição, que para mim são os pilares que sustentam o seu trabalho, são as características que mais admiro.



[YOSHITAKA AMANO]

Amano é um character designer, cenógrafo e figurinista japonês que costuma trabalhar com pintura a óleo, nanquim e tinta aquarela. O seu trabalho possui influência dos mangás, art nouveau (1890-1990) e a serigrafia japonesa. As suas pinturas são orgânicas, expressivas e pautadas no gestual e ritmo anatômico da figura humana. Ele transita entre o tema de fantasia, ficção, distopia cyberpunk e o folclore japonês.



Amano possui um acervo grande de obras, já tendo feito inúmeras exposições em museus em que incluiu tanto o seu trabalho com a franquia de jogos Final Fantasy (1987-1992) quanto os quadrinhos Sandman, Vampire Hunter, dentre outros. A composição da obra, para ele, é mais importante do que a precisão anatômica, pois o seu traço é bastante estilizado e descompromissado com a precisão técnica. A sua noção de ritmo constrói uma leitura de imagem que agrega valor na história que ele quer contar; as suas pinceladas são mais rudimentares, e não possuem formas tão bem definidas. A sua maneira orgânica de pensar arte ajudou-me bastante a não ficar tão preso em estruturas.



TE+SUYA NOMURA

Nomura é um character designer, desenhista e game designer japonês. Costuma usar lápis grafite, canetas nanquim e finalização com a pintura digital. Tem um raciocínio em formas, com linhas mais descriptivas.



Nomura possui um acervo de trabalhos enquanto character designer de grandes produtoras de games, por já ter trabalhado na criação de personagens dos jogos Final Fantasy (1997-2020), Xenoblade (2010-2020) e Kingdom Hearts (2002-2018). Ele faz uso de cores mais vibrantes, e aparenta tentar transitar na questão do sublime em seus designs. Foi o primeiro ilustrador que me gerou fascínio.



Costuma usar hachuras e tem um trabalho que também enfatiza as linhas, ao invés das massas. Tem um senso de design bem interessante quando constrói as poses dos seus personagens. Seu trabalho é nitidamente influenciado pelos quadrinhos japoneses. Nota um pouco de influência do expressionismo alemão em seu trabalho, com pinceladas mais despojadas, contudo, ainda deixando as linhas guiarem a leitura da imagem.

AKIHIKO YOSHIDA

Yoshida (1967 -) é um artista visual, ilustrador, designer gráfico e character designer japonês freelancer; costuma trabalhar com lápis grafite, tinta aquarela e pintura digital. Criou personagens para os jogos: Final Fantasy (1997 - 2006 - 2010 - 2022), Vagrant Story (1999), Bravely Default (2012), Nie Automata (2017), dentre outros.



Os jogos aos quais tive acesso durante a minha primeira e segunda infância também correspondem à constelação histórica, pois talvez esta tenha sido, para mim, o grande estímulo para que eu adentrasse no mundo do desenho. Em algum momento, tive a oportunidade de conhecer o jogo de cartas Magic: The Gathering (1993), e depois pratiquei jogos de RPG a exemplo de Dungeons & Dragons (1974) com alguns poucos colegas da mesma idade, durante a infância. Conheci também a franquia de jogos digitais Final Fantasy (1987-2020).

A franquia de jogos digitais Final Fantasy (1987-2020) merece um destaque nesta secção. Construir relações interpessoais com outros personagens, reflexões poético filosóficas, espirituais, histórias de romance e de superação: são algumas das premissas que fazem parte dessa franquia. Tive acesso ao primeiro jogo da franquia Final Fantasy aos 10 anos de idade, e fiquei impressionado com aquela visualidade.

Os jogos são repletos de referências a tribos e culturas indígenas, africanas, celtas, além de elementos da cultura ocidental e oriental, que vão desde a arquitetura das cidades, inspiradas em grandes cartões postais como Veneza, à vestimenta dos personagens, que fazem alusão aos povos do Oriente Médio (Final Fantasy XII, 2006); das ilhas tailandesas (Final Fantasy X, 2002); e da cavalaria britânica (Final Fantasy IV, 1991).

Os jogos também apresentam referências a criaturas míticas anteriormente assimiladas em contos da mitologia grega, nórdica e egípcia. São informações que, além de observadas empiricamente, as encontrei documentadas no livro Final Fantasy Ultimania Archive, volume 1 (2018); Final Fantasy Ultimania Archive, volume 2 (2018); e Final Fantasy Ultimania Archive, volume 3 (2019).

Por alguma razão, as personagens femininas que assimilava enquanto jogava qualquer um dos jogos da franquia Final Fantasy me chamavam bastante atenção. Eram personagens heroínas, guerreiras, que possuíam, enquanto função, o dever de impedir alguma ameaça. Elas lutavam ao lado dos outros guerreiros de igual para igual, e sempre acompanhada de um tema musical de cunho melancólico, composto por Nobuo Uematsu. Além disso, na maioria dos casos, eram personagens românticas e sonhadoras, a exemplo de Rosa (Final Fantasy IV, 1991), que foi desenhada, primeiramente, pelo artista Yoshitaka Amano. Rosa é uma mulher dócil, meiga, romântica, que possui a habilidade de curar os outros. Ela luta ao lado do seu grande amor, Cecil Harvey, para que ele encontre a luz dentro do seu coração, e ilumine o seu caminho. Para um jogo, como não se emocionar com estas saídas narrativas?

Personagens como Terra Brandford (Final Fantasy VI, 1992), Tifa Lockhart (Final Fantasy VII, 1997), Aerith (Final Fantasy VII, 1997), Rinoa

(Final Fantasy VIII, 1999), e Yuna (Final Fantasy X, 2001) também possuem, em suas essências, reflexões poético-filosóficas acerca dos seus papéis no mundo e no meio em que estão inseridas. Românticas, aventureiras, fortes e destemidas, elas são as maiores engrenagens que fazem aquele universo fazer sentido.

Os protagonistas masculinos, a exemplo de Cecil Harvey (Final Fantasy IV, 1992), Cloud Strife (Final Fantasy VII, 1997), Squall Leonhart (1998), Zidane Tribal (Final Fantasy IX, 2000), e Tidus (Final Fantasy X, 2001) são personagens que possuem crises de identidade, sobre o que eles devem ser, ou não ser. Na maioria das suas jornadas, eles descobrem-se aos poucos. Apesar de também serem românticos, sonhadores e destemidos, eu me identificava bastante com Squall, por ser um personagem tímido e introvertido. Também tinha uma conexão com Tidus, pela maneira de como ele expressava seus sentimentos pelo seu interesse amoroso, Yuna.

A partir de Final Fantasy, passei a perceber a figura feminina de maneira mais contemplativa. Então busquei, nas histórias em quadrinhos de grandes heróis, por exemplo, quem eram os seus interesses amorosos, o que fazia Clark Kent (Super-Homem) se apaixonar tanto por Louis Lane, e Peter Parker (Homem Aranha) se apaixonar por Mary Jane. Posteriormente, fascinei-me por aventuradas protagonizadas por mulheres, como Red Sonja e Xena, a

Princesa Guerreira.

Durante a minha infância, costumava imaginar mulheres guerreiras e desenhá-las. A figura feminina tornou-se uma ênfase na minha expressão, de maneira natural. E ouvir grandes sinfonias de Mozart, reforçaram o caráter melancólico que busco para representar estas mulheres da minha cabeça no cotidiano. A melancolia sonora faz-me refletir sobre a vida, mas não de forma negativa. Sempre achei a melancolia um estado interessante. Se por um lado, ela diz respeito ao desencanto pela vida, por outro, ela inspira a criação, o encanto pela natureza, a interpretação acerca do real, que pode ser triste, claro, mas não deixa de ser sublime.

A relação que posso com ilustração remonta ao período da infância também. Animações orientais a exemplo de Saint Seiya (Masami Kurumada, 1985); Dragon Ball (Akira Toriyama, 1989); Samurai X (Nobuhiro Watsuki, 1994), animações ocidentais como A Caverna do Dragão (Kevin Paul Coates; Mark Evanier; Dennis Marks, 1983); além das histórias em quadrinhos do Batman (A Piada Mortal, 1988) são obras que me chamaram atenção pelo caráter maduro, insólito e melancólico. Não era uma criança que apreciava obras infantis. Considerava obras que me faziam sentir um adulto, por isso buscava nas histórias de mangá de Berserk de Kentaro Miura (1966-2021), por trás daquela violência sanguinária e gráfica, magistralmente desenhada por

LEGENDA

● Figura 67
Estudo de
Desenho de
observação da
obra de outro
artista, para o
curso de Pintura
Digital da Escola
Arcane Academia
de Artes

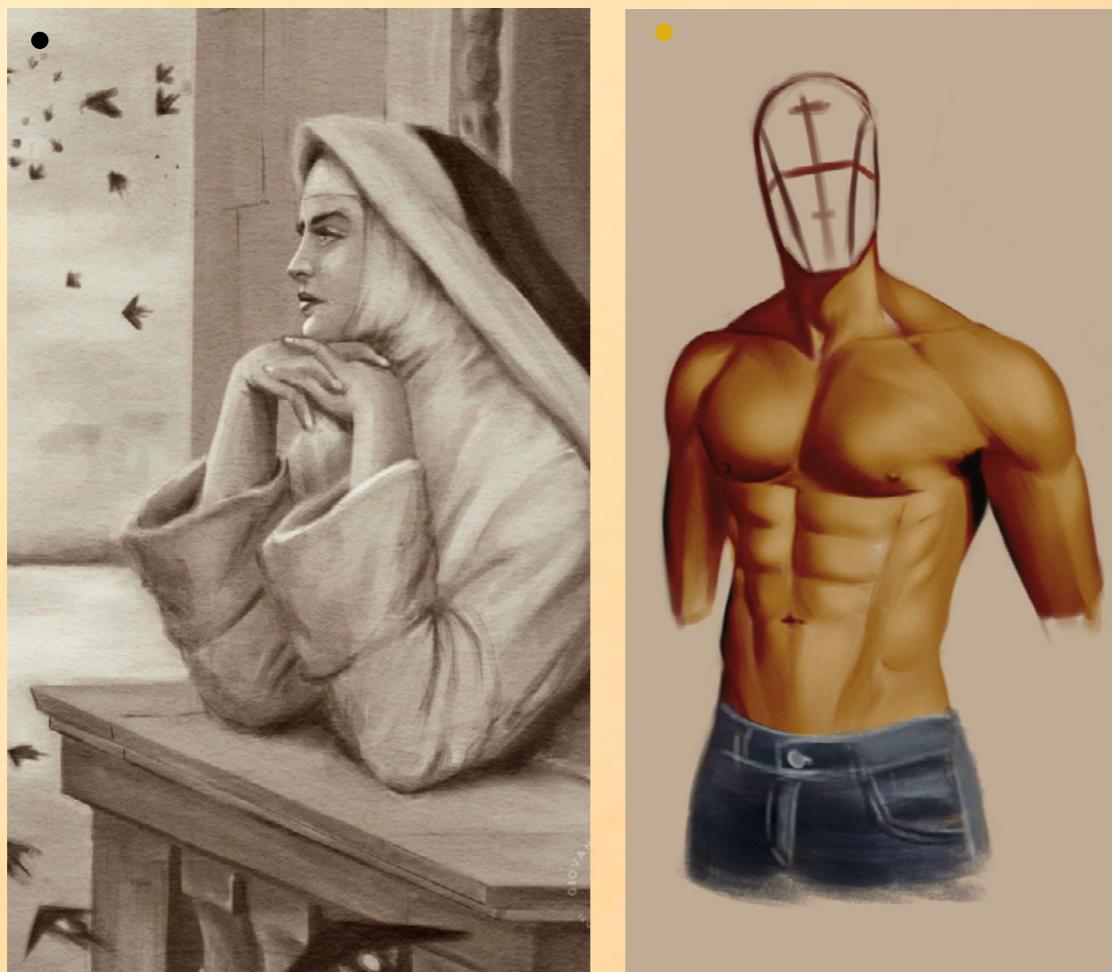
Giovanni L.
Costa, 2021

● Figura 68
Estudo de
Desenho de
observação da
obra de outro
artista, para o
curso de Pintura
Digital da Escola
Arcane Academia
de Artes

Giovanni L.
Costa, 2021

● Figura 69
Estudo de
Desenho de
observação e
anatomia de
torso masculino
para o curso de
anatomia para
artistas da Escola
Skilltree

Giovanni L.
Costa, 2021



Miura, algum indício de construção de
algum valor ético e moral.

Muito aprendi sobre amizade e
lealdade com os mangás da série Saint
Seiya (Kurumada, 1986). E como não
pensar em redenção e os problemas
causados pelos pensamentos de
cunhos profanos, cuja vingança, que o
personagem Kenshi Rimura, tinha, no
mangá Rurouni Kenshin de Noburo
Watsuki (1994). A expressão gráfica
oriental, especificamente a japonesa, me
chama atenção pelo apreço em se ater em
ensinamentos filosóficos por trás de uma
densa narrativa repleta de violência. São
tão expressivos! E como expressar o ódio,
a raiva, o amor, a solidão, a melancolia,
da maneira de como eles expressam?

Na segunda parte da infância,
ouvi Rock and Roll pela primeira vez com
a banda Nirvana, no disco Nevermind
(1991), sendo a faixa Smells Like Teen
Spirit (Kurt Cobain, 1991) a primeira
descoberta. Houve, de forma imediata,
uma identificação com a rebeldia,
temática sombria e identificação com à
cor preta. A partir desse momento, tornei-
me um consumidor assíduo de artigos
de bandas de rock e, posteriormente,
de heavy metal, tornando-me fã das
bandas Iron Maiden (1975-), Blind
Guardian (1987-), Helloween (1984-),
Stratovarius (1984-), Rhapsody of Fire
(1995-); X Japan (1982-1997, 2007-) e
Angra (1991-).

Ter acesso a estes grupos
musicais, que conheci alguns por meio
de videoclipes da MTV e outros através

das capas de discos que mais chamava
atenção, despertou-me a necessidade de
aprender a língua inglesa, com fins de
entender as letras escritas nos encartes
dos álbuns. Também senti curiosidade
em conhecer a literatura estrangeira
de Edgar Allan Poe (1809- 1849); H.P
Lovecraft (1890-1937) e J.R.R Tolkien
(1892-1973), autores frequentemente
citados no lirismo dessas bandas de
heavy metal, e que estavam disponíveis
na biblioteca da escola de idiomas que
frequentava.

A canção The Bard's Song - In
the Forest (Blind Guardian, 1992) é
muito especial para mim. A canção foi
escrita pelo cantor e compositor Hansi
Kürsch (1966-) e André Olbrich (1967-)
para o álbum Somewhere Far Beyond
(1992), ambos membros da banda
alemã de heavy metal melódico Blind
Guardian (1987-). A canção tem uma
 letra inspirada no jogo The Bard's Tale
(1985): é uma canção com ritmo calmo
e relaxante, e apresenta elementos da
música folk escandinava. Outra música
da mesma banda tão importante quanto
foi The Bard's Song – The Hobbit, criada
pelos mesmos compositores, para o
mesmo álbum, porém, inspirada na obra
Hobbit (1937) do escritor JRR Tolkien.
Como não fazer a leitura dos livros de
Tolkien sem ouvir a poderosa aguda voz
de Kürsch na música do Blind Guardian?
A canção Wings of Destiny (Rhapsody of
Fire, 1998) também foi um despertador
de imaginação. Na primeira vez que ouvi,
imaginava grandes castelos medievais
e histórias românticas daquele período.
Mas essa música aborda uma visão lúdica

da natureza fantástica. Uma balada feita para emocionar os metaleiros adeptos à literatura fantástica. Os versos “Day has gone but I'm still here with you - My sweet rose, my green hills Beloved sea - Lakes and sky - Beloved mother earth” cantados com maestria pelo cantor italiano Fabio Tordiglione (1973-) me faziam imaginar grandes campos florais, muralhas e rosas.

A música do cantor e compositor Raul Seixas (1945-1989) me levou a conhecer a obra, primeiramente de Paulo Coelho (1947-), e posteriormente do ocultista Aleister Crowley (1875-1947), autor responsável pelo verso “faz o que tu queres, há de ser tudo da lei” presente na música Sociedade Alternativa, escrita por Raul Seixas e Paulo Coelho para o álbum Gita, em 1974. Também observei que Crowley já foi amplamente citado por grupos diversos de rock e de heavy metal ao longo da história da música, como Beatles (1960-1970) e Led Zeppelin (1968-1980), como pode-se ver pelos relatos do biógrafo Mick Wall (1958-) – autor dos livros de memórias biográficas do Led Zeppelin (2017), Metallica (2013), Iron Maiden (2013) e Black Sabbath (2014).

Na adolescência, eu apreciava a iconografia que assimilava nos longas de terror e horror de George A. Romero (1940-2017), como Dia dos Mortos (1985), A Terra dos Mortos (2005), além dos videoclipes da banda Misfits (1977-) – todos dirigidos por Romero. Também apreciava o horror artístico na obra de Sam Raimi (1959-), em Evil

Dead (1981). Horror artístico, inclusive, que apreciei posteriormente através das capas de discos da banda britânica de heavy metal Iron Maiden (1975-), desenhadas pelo artista e designer gráfico Derek Riggs (1958-).

Por um outro lado, por sempre ter sido um entusiasta do cinema e dos jogos de fantasia, costumava ouvir canções orquestradas embutidas na trilha sonora dos jogos e longa metragens que conhecia. As trilhas do compositor Hans Zimmer (1957-), por exemplo, a la classicismo inspirado nas orquestras de Richard Wagner (1813-1883), me emocionavam bastante. Não foi à toa que a partir do Zimmer, passei a buscar outros nomes que compunham trilhas sonoras. Deparei-me, então, com o compositor oriental Nobuo Uematsu (1959-), responsável pela trilha sonora da maioria dos jogos da franquia Final Fantasy.

A canção Theme of Love (Nobuo Uematsu, 1991); Voyage - Endless Ocean (Uematsu, 1990); Au Pulais de Verre (Uematsu, 1991); Estrelas (Uematsu, 1991); Love Will Grow (Uematsu, 1988); Gaia (Final Fantasy I Main Theme, Uematsu, 1987), juntamente com a suas versões cantadas, são melodias que ele compôs para os personagens e cenários dos jogos Final Fantasy I, II, III, IV, V, VI e VII. Os ritmos variam bastante, entre canções mais rápidas e energicas (One Winged Angel, 1997), e outras mais cadenciadas e melancólicas (Aria Di Mezzo Cigarette, 1994). São belíssimas canções que faço questão de

considerá-las ouvir enquanto produzo algum trabalho artístico de desenho e/ ou pintura.

Canções da banda metal sinfônico Nightwish (1996-) construíram uma intersecção, para mim, entre a música clássica, trilhas sonoras e o heavy metal que eu já conhecia. É o caso de Sleeping Sun (Nightwish, 1998), Sacrament of Wilderness (Nightwish, 1998), The Riddler (Nightwish, 1998), Walking in the Air (Nightwish, 1998), todas escritas pelo compositor finlandês Tuomas Holopainen (1976-) e interpretadas pela cantora finlandesa Tarja Turunen (1977-). Essas faixas possuem em seu lirismo temas ecológicos, estações do ano (em especial o inverno finlandês) e a melancolia. Por serem músicas escritas pelo tecladista do grupo, que teve o piano clássico em sua formação enquanto músico, elas relacionam-se bastante com as grandes sinfonias do Bach e das trilhas sonoras dos longas da Disney Pictures (1923). Holopainen diz ser fã do personagem Tio Patinhas (Barks, 1947). Inclusive, ele compôs uma canção atmosférica em homenagem ao famoso personagem da Disney Pictures, para a sua carreira solo. A canção se chama A Lifetime of Adventure (Holopainen 2014). Uma belíssima canção.

Turunen, especificamente através da sua interpretação da canção The Phantom of Opera (Andrew Lloyd Webber, 1986), conheci a obra de André Rieu (1949-) e Andrea Bocelli (1958-).

Os trabalhos dos compositores de trilhas Zimmer e Uematsu me levaram a conhecer, posteriormente, as obras de Mozart (1756-1791), Richard Wagner (1813-1883), Vivaldi (1678-1741) e Ludwig Van Beethoven (1770-1827). Passei a ouvir estas músicas de maneira contemplativa, buscando sentir a energia e vibrações destas sinfonias.

No que tange às canções que ouvia nos desenhos animados orientais que assistia, destaca-se a canção Brave Heart (Wada Kouji, 2001). Na canção de abertura da animação Digimon (1999), o lirismo otimista e motivador transmite uma aura agradável. O ritmo é agitado e dançante, e a voz de Kouji reforça os versos escritos cujo caráter de autoajuda complementa as batidas rápidas e solos energicos de guitarra. Os versos “vá em frente e enfrente tudo que vier, e lute como puder - pois só você, tem poder de mudar o seu destino e fazer com que a luz do dia volte a brilhar” são parte da versão cantada em português brasileiro, cover da faixa original, executada pelo Guitarrista de Atena (2015). Com o suporte de diversos cantores, reforça o caráter otimista que preciso para enfrentar os maiores terrores do cotidiano. A versão em inglês, cantada pelo cantor norueguês Pellek (1986-), também contempla as minhas playlists, além de Brave Heart (2001). A partir

desta canção, houve a necessidade de ouvir outras faixas que exploram os ideais heroicos: de Pegasus Fantasy (Hiroaki Matsuzawa, 1986), Soldier Dream (Hironobu Kageyama, 1988) a Cha-La Head-Cha-La (Chiho Kiyooka, 1996).

Após buscar as lindas canções das aberturas das animações Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball, Digimon, busquei, posteriormente, canções radiofônicas que explorassem esse tema. A faixa Holding Out for a Hero (Steinman, 1984) originalmente cantada pela voz rouca da cantora galesa Bonnie Tyler (1951-), e escrita pelos compositores Jim Steinman (1947-), Dean Pitchford (1951-) possui uma sequência de acordes extremamente agradáveis aos meus ouvidos. Em meio aos sintetizadores comuns da década de 1980, os versos “Espero por um herói - até a luz da manhã - Ela tem que ser o certo - E isso deve ser logo - E ela tem que ser maior que a vida” (tradução nossa) entregam uma harmonia magistral.

Mas pensando em nostalgia, além de Bonnie Tyler, busquei canções que me fizessem visualizar cores nos fundos da minha imaginação, já que o meu universo era totalmente acinzentado. Enxerguei cor na música pop dos anos 1980. De Flashdance - What a Feeling (1983), escrita por Giorgio Moroder (1940-) e interpretada magistralmente por Irene Cara (1959-), produzida exclusivamente para o longa de mesmo nome dirigido por Adrian Lyne (1941), igualmente inspirador, aos

acordes contagiantes de Cindy Lauper (1953-) em Girls Just Want To Have Fun (Robert Hazard, 1979) me entreguei a uma mistura de cores neon. Mas também visualizei cores na música do Pink Floyd (1965-1995; 2005; 2012-2014) em Dark Side of the Moon (1973), principalmente. Pink Floyd é um cruzamento entre o rock clássico e psicodélico dos anos 1970, influenciado pelos Beatles (1960-1970) e Frank Zappa (1940- 1993), com experimentos sensoriais. Estes que foram induzidos pela mente do compositor e letrista Roger Waters (1943-). Mas foi a ambiência proporcionada pelo tecladista Richard Wright (1943-2008) e os lentos acordes viajantes do guitarrista David Gilmour que mais me fascinaram ao ouvir faixas como Echoes (Waters, 1971).

O tema “viagem” levou-me a conhecer, posteriormente, a obra do grupo King Crimson (1969-), Rush (1968-2018) e Yes (1968 -1980 - 1983 - 2004 - 2008). Yes fez-me conhecer o trabalho do ilustrador inglês Roger Dean (1944-) através das ilustrações das capas dos discos. Também conheci a banda Jethro Tull (1967-). Foi com Jethro Tull, inclusive, que pude conhecer mais da música folk escocesa. Eram canções complexas e bem arranjadas, no molde rock and roll assimilado na década de 1960, mas com a adição de uma flauta tocada com maestria pelo cantor, compositor e líder do grupo Ian Anderson (1947-). É válido também afirmar que, mais tarde, a partir do contato com essas bandas, pude conhecer, com mais profundidade, a

obra do pintor Salvador Dalí (1904-1989), simplesmente por conta do tema “viagem”. Dalí não é uma influência para mim, mas é uma obra que eu aprecio bastante.

Como relatado nos parágrafos anteriores, a música sempre foi um dos alicerces da minha poética. Ter conhecido esta infinidade de músicas de ritmos variados me levou a querer aprender música. A guitarra elétrica foi o instrumento escolhido. Comecei o meu aprendizado aos 21 anos de idade. Por alguma razão, este instrumento, para mim, embeleza qualquer ser humano. Talvez por ser um instrumento que enxergo como uma arma dissonante que ecoa o som dos raios e trovões. A guitarra elétrica é muito mais do que um instrumento. Trata-se de um companheiro que me afasta da solidão, e retira o tédio do meu dia, me faz vibrar e sentir energia. É, ao lado do lápis, a minha parceira de jornada.

Resolvi aprender a tocar o instrumento de maneira intuitiva, sem muito me ater às linhas mais teóricas da música, utilizando a internet para aprender, de plataformas como Youtube a jogos/aplicativos como Rocksmith (2014). Inclusive, além do conhecimento da escala pentatônica e diatônica, e o nome de alguns acordes, não possuo um embasamento técnico tão sólido. Possuo uma noção de como tocar arpejos, tappings, Hammer on, slides e bends, dentre outros termos técnicos relacionados ao instrumento

da guitarra elétrica, porém só conheço alguns conceitos básicos de campo harmônico – o conhecimento necessário para tocar algumas músicas da banda Iron Maiden, Helloween, Metallica, Kiss e compor algumas melodias instrumentais para mim.

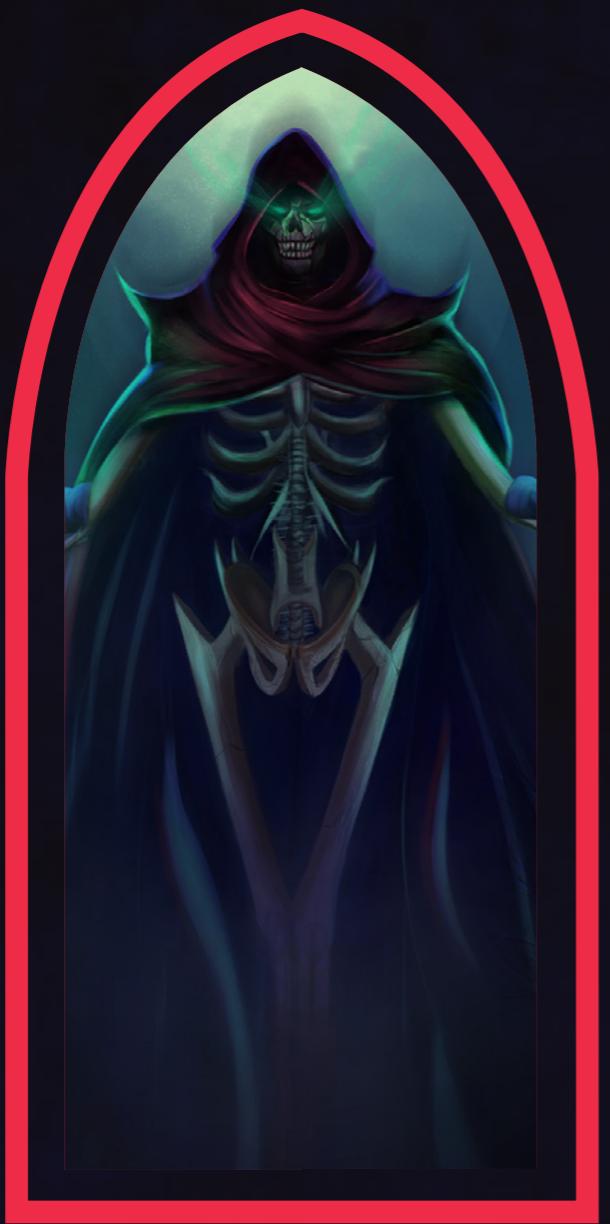
Nos relatos de processos acerca dessas constelações, destacam-se palavras que se apresentam em um campo semântico: fantasia, gótico, heroísmo, romantismo, insólito. O dia a dia do meu processo se dá pelo apreço em ouvir música de heavy metal, tocar guitarra elétrica, conversar com outros artistas ilustradores por meio da plataforma Discord, e desenhar, diariamente, durante 5 horas em média.



LEGENDA

Figura 70
Estudo de
Observação de
pintura com base
em esculturas e/
ou estátuas.

Giovanni L.
Costa, 2021



Capítulo II

DA GÊNESE AOS VÔOS DA FANTASIA
IMAGINATIVA



LEGENDA

● Desenho de observação feito com base na obra do artista russo Sergey Chubirko

- Giovanni L. Costa, outubro de 2021

● pinturas de observação feitas com base em estátuas e esculturas Giovanni L. Costa, 2021

● Desenho e Pintura digital de um arqueiro Giovanni L. Costa, 2021

● Esboço de um Bárbaro Giovanni L. Costa, 2021

● Desenho e pintura de observação feita com base na obra God's Creature do artista Eugène de Bon Blaas Giovanni L. Costa, 2020

● Esboço de observação feito com base na arte original do artista Yoshihiko Amano Giovanni L. Costa, 2021

II.I

Os personagens

Muitos personagens serão mencionados nesta série de contos. Vocês irão encontrar vários deles nestas páginas. Trata-se de uma história em que sete personagens são os pilares sólidos desta narrativa: Violeta Thelema, a temida bruxa da ilusão, vilã principal da história, e Rose, a insana sanguinária. Juntas, abalam o universo de João Ninguém, com as suas crueldades sem misericórdia, enquanto Scarlet, Yara, Ayane, Dom Felipe III, Augusto VII, Conri e eu tentamos deter.



VIOLETA THELEMA

Thelema é a filha mais nova de uma cientista e filósofa conhecida como Hipátia, que morreu através das chamas inquisidoras por cristões que a acusavam de bruxaria, na Espanha, século XV. Após o fato, a sua família inteira (irmãs e parentes), repleta de biólogos, físicos e filósofos, foram caçados e queimados vivos, sendo a jovem Thelema, a única sobrevivente, que jurou vingança contra a entidade cristã.

Ela conhece muitos segredos, e domina uma quantidade excessiva de idiomas, incluindo a linguagem em enoquiano, além do seu virtuosismo em instrumentos musicais de corda: harpa, vi-

oloncelo, violino e alaúde. Com uma ancestralidade repleta de estudiosos, Thelema se tornou, com o passar dos anos, uma líder messiânica intelectual, que transmitira, em suas palavras de ódio, uma roupagem elegante. Palavras cruéis sendo ditas de maneira sublime, para as outras aprendizes de feitiçaria, que precisavam de um propósito de vida. Assim ela adotou o codinome Violeta e criou o Círculo Soberano Noturno: uma seita secreta, onde ela ensinava a prática de magia negra, que outrora aprendeu com a sua falecida mãe, para as outras garotas.

Violeta é alta, esguia, tem cabelos vermelhos e costuma usar tons entre roxo, lilás e violeta em suas vestimentas. Uma ser perversa, persuasiva e inteligente.

ROSE VLAD ISABEL

Essa em específico me deu muito nos nervos!

Rose é a filha única de um homem esbelto, charmoso e rico, um romeno conhecido como Vlad, que teve um caso com uma brasileira conhecida como Princesa Isabel, em 1893. Uma criatura que, por alguma razão, nasceu com uma condição física, de exalar um aroma de magnólia em sua pele. Um aroma que adoece pessoas e faz a natureza, aos poucos, degradar por onde ela passa. Além disso, possui uma sede de sangue, ao invés de água ou algum outro alimento qualquer.

Rose é uma menina que foi criada pelo pai, Vlad, numa mansão na Romênia. Lá, ela passou uma infância abusiva. Não se sabe muito pelo que ela passou, porque ela possui lapsos de memória. Um tipo de amnésia crônica. Além disso, tem uma oscilação contrastante de humor. Em alguns momentos, ela se isola em meio à melancolia e chora por alguma razão desconhecida. Em outros momentos, emite estrondosos sons de risadas.

Rose é uma garota ingênua, dócil, porém imprevisível. O seu carinho por gatos é um tanto quanto a sua necessidade de banhar-se de sangue após suas relações sexuais com outras mulheres. Ela possui um estilo inspirado nas antigas vestimentas do século XIX. Tem cabelos cor de goiaba, e uma gatinha de estimação que atende por Luna. Luna, por sua vez, é imune ao aroma de magnólia e também aos ataques sanguinários de Rose. A gata possui uma estranha conexão com ela, e costuma encarar as vítimas da sua dona por vários minutos.



SCARLET

Scarlet é uma dançarina do ventre, artista plástica e atendente de bar. Super gente boa! Ela é a esperança em pessoa. Com um astral otimista e sempre romântico, ela faz o que pode para transmitir positividade para as outras pessoas. Gosta de dançar e pintar grandes obras inspiradoras com tinta óleo e aquarela. Ela até chegou a pintar uma obra de cada um de nós.

Scarlet costuma usar uma roupa vermelha semelhante aos costumes de dançarinas mexicanas, mas com elementos dourados

indianos, carregados de jades brilhantes nas suas indumentárias. Ela é esguia, ágil, tem cabelos castanhos e olhos nitidamente verdes.

Após ter se tornado uma guerreira oriunda da classe Dançarina de Guerra, obteve, como presente de senhor Augusto VII, a lança mágica mortal. Com essa lança, ela desfila ataque aos inimigos, enquanto dança em meio ao campo de batalha ao ecoar tornados e furacões. Ela também enfraquece os inimigos, causando-lhes cegueira e confusão, com os seus movimentos sequenciais dançantes. Possui um charme sedutor que paralisa os inimigos enquanto estão atacando.

YARA MAÍRA

Yara é sensata, introvertida, e, de longe, a mais racional e sutil de todos nós. Uma habilidade, que, in-



felizmente, precisei de muito tempo para aprender.

Ela é filha de uma mãe índia da tribo Tupi Potiguara. Cresceu numa comunidade indígena e lá aprendeu a caçar e a manejar arcos desde cedo, na infância. Dizem que seu pai era um descendente dos Vikings escandinavos, um ser gigante e extremamente forte e habilidoso, que morreu em uma emboscada ao tentar salvar a pequena Yara e a sua esposa.

Ela é uma mulher calma e quieta. Diferente da Scarlet, ela é mais realista do que sonhadora. Costuma arquitetar planos e calcular possibilidades para prevenir-se de eventuais armadilhas e emboscadas.



Yara é forte, rápida e possui um olhar de águia. Enxerga de longe as suas ameaças dificilmente erra alguma flecha do seu arco de azul cristal divino. Tem momentos de reclusão. São momentos em que ela se isola dos outros e olha para o céu. Com um comportamento sempre quieto, e até rígido, Yara se tornou o braço direito do senhor Augusto VII – a principal conselheira dos planos secretos do Núcleo de Abiarap.

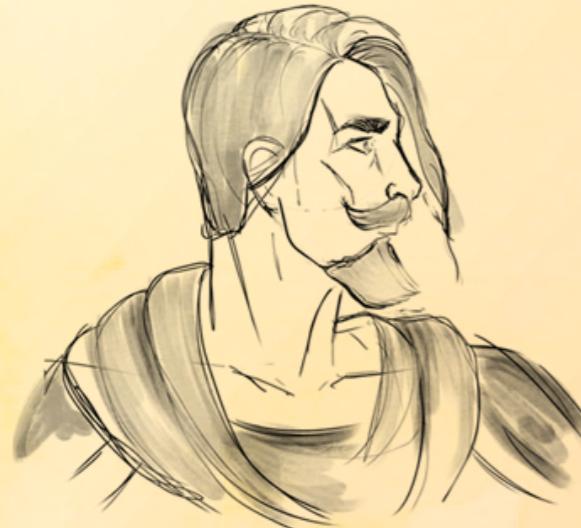
AYANE JAFARI

Ayane é a mais velha das garotas, e talvez a mais sábia. Por isso, tem um senso matriarcal maior entre elas. Sempre sorridente, e muito elegante, ela usa um blazer de cor preta e amarela. Uma requisitada professora universitária de religiões, línguas e mitos. Além disso, é proprietária de uma escola voltada exclusivamente ao ensino de cultura popular no Núcleo Secreto.

Ela sempre foi uma mulher curiosa, e por isso buscou todos os livros sobre feitiços e magias, tanto negras quanto brancas, em todas as livrarias possíveis. Após o seu treinamento, aprendeu a transitar entre o mundo dos espíritos e dos vivos. Ao aventurar-se no mundo das almas perdidas, conseguiu obter uma chave que mudaria a sua vida: poder se tornar um esqueleto quando quisesse.

Após a universidade do Castelo Branco e a sua escola terem sido queimadas, ela cruzou com Scarlet e Yara próximo do Espaço Eco das Almas, e de lá, descobriram o Núcleo Secreto de Abiarap, numa caverna próximo às ruínas do Farol

do Precípicio. Lá, ela começou um extenso treinamento que a fez obter o título de Necromante.



Enquanto necromante, ela conjura magias elementais e cura a alma daqueles que já foram corrompidos pela possessão demoníaca de Violeta e as suas crias. Ela consegue se teletransportar em uma curta distância, além de se passar pelos inimigos, por ser semelhante aos espectros e ceifadores quando assume a sua forma de esqueleto.

DOM FELIPE III

Felipe III nasceu na capital castelhana de Valladolid, Espanha, em 1525. Possui uma linhagem de reis e imperadores em seu sangue. Quando jovem, acreditava que o seu sangue era azul. Narcisista, galanteador e igualmente atrapalhado, Felipe III possui um bom coração, embora puro, ingênuo, imprudente e prepotente.

Embora os seus defeitos contrastem, eles não os definem totalmente, pois a vontade de fazer o bem o motivou à sua postura altruísta. Lutar pelos outros tornou-se uma questão de vida, contrariando a sua ancestralidade de Reis e Imperadores, que estavam mais preocupados em conquistar territórios.

Felipe III se interessa bastante na beleza de um traje de herói, para as suas finalizações de batalha para lá de eruditas, repleta de poses clássicas. Ele não se considera um cavaleiro templário, pois acredita em um misticismo divino. Logo, se vê como um Paladino.

Ele começou a agir como paladino vigilante pela região ocidental da Europa durante o século XV, sob o pseudônimo Dom Felipe III – O Paladino do Povo. Costumava salvar as pessoas e ser aplaudido pelos oprimidos. Com o seu sorriso, ele tinha um sotaque áspero, porém educado, fino e elegante. Domina os idiomas espanhol, português, alemão e italiano. Nunca perde a oportunidade de contar uma piada.

SAYONARA MIDORI

Eu sou a Sayonara Midori. Quem se propôs a contar a história toda para vocês, ou ao menos a primeira parte deste relato maluco e sem nexo. Sou uma Kit-

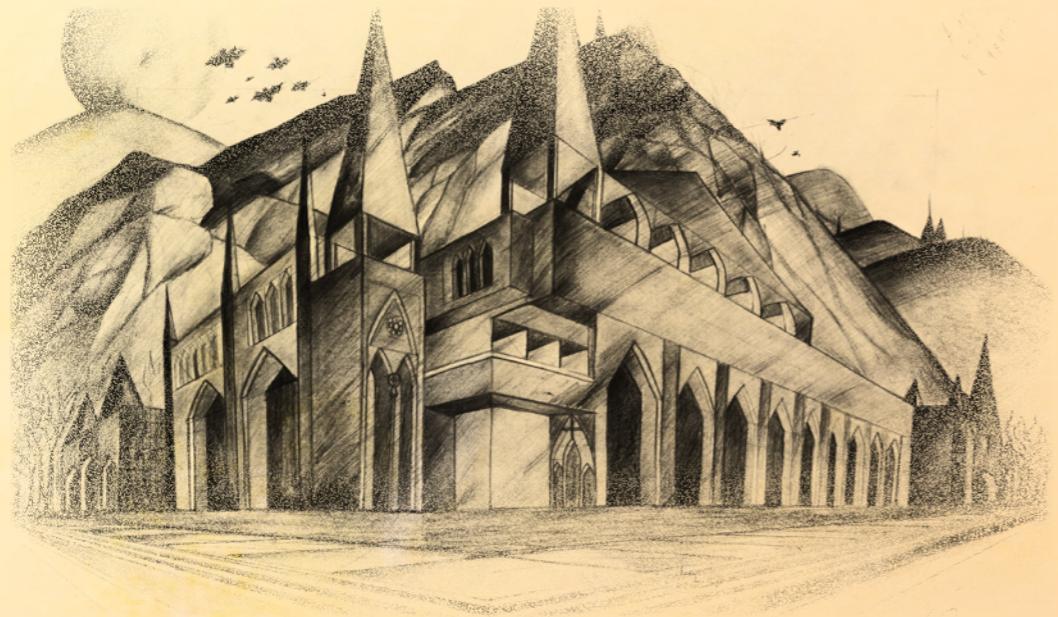


sune e lutadora de artes marciais. Uma criatura de pavio curto, para ser honesta. Extremamente ágil, e absurdamente grossa. Com a minha boca suja, costumava xingar, quando jovem, todas as criaturas com berros e palavrões.

Sou filha de uma mãe Kitsune com um humano. Na verdade, sou uma antropomorfa, metade humana, metade raposa. Os meus pais se conheceram em uma viagem que o homem fez até Miyagi, Japão, quando conheceu Hana Midori, que logo engravidou e posteriormente deu à luz a mim. O meu pai, apesar de ter sido um respeitoso político do estado, guardava segredo sobre a existência da raça Kitsune e, dessa forma, aprisionava a própria filha e a ex-mulher em um cativeiro dentro da sua casa, tão grande era o desprezo do homem. O meu pai foi um político que ajudou a autorizar algumas catástrofes naturais em João Ninguém, inclusive enfurecendo a mãe natureza, especialmente.

Naquela época eu apresentava sempre estar com raiva. Usava essa ira para liberar o meu poder eterno: “o punho da cruz”, um poderoso soco que faz com que as vértebras de qualquer indivíduo se quebrem. Costumava salvar as pessoas, mas não buscava crédito por isso. Aliás, sempre fui orgulhosa, e sinceramente, estava mais preocupada em bater, e esta vontade vem de uma necessidade interna de espancar os outros, que acabei utilizando para fazer o que considerava justo.

III.II João Ninguém e O Ano Zero



I Antes da Noite Eterna

Vamos começar com um resumo do começo, para não levar muito tempo. Já se passaram quase vinte anos, e a minha memória não tem sido tão gentil comigo ultimamente (risos).

Uma cidade gótica, João Ninguém, se situa no nordeste de uma província consumida pelas trevas. Um cenário distinto pelo escuro céu noturno. Uma zona repleta de ruínas, oriundas de pontos monumentais históricos que foram destruídos pelo poder da natureza corrosiva, ao longo das décadas. João Ninguém é uma capital pós-apocalíptica. Um lugar onde bruxas praticam rituais ocultos com queima de corpos vivos e criaturas da noite vagam livremente pelas ruas e becos, numa noite sem fim.

Há muito tempo, João Ninguém foi uma cidade clara, alegre e conhecida por ser o ponto oriental de um continente conhecido como América. A cidade tinha um outro nome, João Pessoa. Era um lugar pacífico, ensolarado e calmo. Contudo, a cidade logo tornou-se violenta e corrupta. Os crimes ambientais que foram cometidos por políticos e grandes chefes de corporações locais, foram retribuídos pela fúria da natureza, e despertaram entidades profanas de origem oculta, com fins

LEGENDA



Figura 71
Desenho a grafite
do Mercado Ecos
da Alma

Giovanni L.
Costa, 2020

de castigar e amaldiçoar o lugar.

O mar avançou a barra litorânea, e os mangues inundaram as ruas. Os cidadãos esconderam-se em suas casas e edifícios, e de lá não saíram mais. Alguns morreram de fome, outros tornaram-se criminosos canibais pela sobrevivência. O sol, com o passar dos anos, parou de nascer. Linhas telefônicas pararam de funcionar, e armas de fogo perderam o sentido. A esperança de um dia o sol voltar a nascer, já não existe mais para a maioria da população, que se encontra doente pela radiação e saturada de pessimismo.

II O despertar das bruxas

Tudo começou quando a bruxa Violeta Thelema chegou em uma João Pessoa destruída e devastada pelo poder da natureza. Ela é uma mulher perversa e excessivamente cruel, que rege o poder do fogo e da ilusão. É uma viajante do tempo, e a sua história tem uma ligação com outro período conhecido como a “Era das Trevas”, só que muitos séculos atrás.

Durante as práticas de queima de corpos vivos, de bruxas, pela Igreja Católica no século XV, a jovem aprendiz de bruxaria, ainda com quatorze anos, Christina Thelema Charboniere, escapou e jurou vingança pela morte agonizante da sua linhagem e dos seus ancestrais, e prometeu executar qualquer resquício da entidade cristã do mundo.

Após escapar da Inquisição, ela viveu isolada por um bom tempo, praticando violoncelo e emitindo os mais sombrios acordes e dissonantes sons infernais, que eram versões do que viriam a ser conhecidos como a Fuga em Sol Menor, do compositor Johann Sebastian Bach (1685 - 1750). Com o sangue da família Charboniere correndo em suas veias, ela já possuía, mesmo nova, um impressionante intelecto, tanto para aprender instrumentos musicais, compor sinfonias absurdamente complexas e melancólicas, quanto o dom da lábia e persuasão, e foi assim que ela sobreviveu os anos posteriores: ensinando violoncelo, harpa, alaúde e piano para crianças, ao mesmo tempo que seduzia homens tarados com fins de roubar dinheiro. Dessa forma, ela construiu uma renda razoavelmente grande.

Quinze anos se passaram e Thelema já havia se tornado uma reconhecida musicista e professora. O seu ódio a corroía, a cada ano que passava. Ela precisava construir a sua vingança, e optou por criar uma seita secreta de práticas de magia negra, a denominou “Círculo Soberano Noturno”. Uma seita que tinha um objetivo de recrutar mulheres oprimidas, dar-lhes esperança e um lar, para as persuadir em aprender os feitiços secretos e destruir o cristianismo.

Thelema, aos 33 anos, adotou o codinome Violeta porque acreditava que havia nascido em meio às práticas de magia negra da sua família, e a cor violeta possuía uma forte ligação com estas práticas, pois era a cor que a pequena Thelema

enxergava no ar durante os feitiços da sua mãe, tia e avó. A cor que ela sonhava, e gostava de vestir-se. Ela assim reuniu outras aprendizes de bruxaria: Samantha, que posteriormente tornou-se a Púrpura; Agnes, que tornou-se a Lilás, Merga, que atende por Roxas; e por último, Sidonia, vulgo Lavanda, que eram pobres meninas que foram abandonadas por suas famílias, por serem prostitutas, no caso de Merga, violentadas por seus maridos, no caso de Roxas. Elas eram jovens, e encontraram em Thelema uma liderança matriarcal, soberana e messiânica.

A seita Círculo Soberano Noturno era desconhecida do povo, elas viviam em segredo, como civis comuns exercendo as suas devidas atividades cotidianas. Costumavam se reunir em uma caverna acessada por uma passagem secreta encontrada nos porões da Pontifícia Academia de Música da Vila de Zugarramurdi, local onde Violeta ganhava a vida sendo professora de instrumentos musicais: violoncelo, harpa e alaúde. Enquanto as jovens aprendizes de bruxaria aprendiam os seus primeiros acordes em seus instrumentos, Violeta aproveitava o momento para construir feitiços de possessão nas notas que tocava em seu violoncelo. Elas eram revoltadas da vida, mas não eram pessoas de má fé, ao menos não completamente. Quanto mais tempo passava, mais o discurso sedutor de Thelema as influenciavam. Era como uma doença degenerativa, em suas mentes decadentes, repletas de ódio pela vida.

As aprendizes de bruxaria, com o tempo, ganharam os seus disfarces sociais. Lavanda se tornou secretária da Academia, enquanto Lilás e Púrpura davam suporte às aulas de Violeta. Já Roxas cuidava dos mínimos detalhes, e ficaria de olho em mais outras possíveis candidatas a se tornarem bruxas e feiticeiras.

Violeta convenceu as suas seguidoras a praticarem magia negra nas tumbas do Egito. Quando criança, a pequena Thelema passava horas imaginando a escuridão daquelas pirâmides, e como poderia tornar as trevas daqueles labirintos como um aliado.

Durante a prática de um ritual em uma tumba do Egito, no ano de 1600, Violeta ouviu uma voz misteriosa vinda das sombras. A voz disse que uma pedra secreta com os dizeres escritos em enoquiano estava escondida em um altar, num andar subterrâneo protegido a sete chaves de um lugar conhecido como Vaticano, e disse a Violeta que, ao encontrar a pedra, ela saberia o que fazer.

Ao chegar no Vaticano, trazendo consigo a sua tropa de feiticeiras, iniciaram um verdadeiro festival de carne. Eram guardas que foram possuídos e atacaram uns aos outros, tornando o local uma carnificina generalizada. A estas alturas, Lavanda, Roxas, Púrpura e Lilás já estavam com as aptidões fundamentais para a tarefa deste carnaval. Aos berros e gritos, alguns homens feridos que defendiam o local, afirmaram não traír a palavra de Deus em hipótese alguma. Entretanto, Violeta, com o seu ódio elevado e fome de diversão, os queimava vivos e enquanto os torturava, repetia as palavras “vou execrar qualquer resquício do cristianismo. Seus tolos, idiotas, marionetes dos falsos profetas e Deuses falsos!”. A esta altura,

Violeta tornou-se de vez uma mulher acusada de bruxaria e perdeu o seu disfarce da excelente professora de música que foi. No entanto, ela sabia que ao encontrar na pedra, não tinha nada a perder. No fundo, ela sabia que estava próximo de vingar a morte da sua linhagem. Acreditava, por alguma razão, que a sua vida iria mudar para sempre.

Após o pandemônio, Violeta chega ao altar sagrado, e lê as poderosas palavras cravadas na pedra, que se encontravam na mão de uma estátua de um anjo divino, chamado de Israfil: “Somente o filho daquele todo poderoso, quando retornar, poderá fazer uso, uma única vez na história da humanidade”. Então, ela desenhou um pentagrama no chão, acendeu cinco velas e recitou os versos “Salve Satanás, Arcanjo Senhor”, primeiro em latim, e depois em enoquiano. Uma cortina preta de fumaça invadiu o local, com uma voz “vingue-se, pequena cria”, e um portal se abriu. Neste, avistava-se um lugar futurístico do século XXI, ensolarado, conhecido como João Pessoa, repleto de pecadores, igrejas, criminosos e corruptos. Para lá ela foi, sem pensar duas vezes, e apareceu no meio do altar de uma antiga Igreja de arquitetura barroca conhecida como Igreja de São Francisco, que logo foi reduzida às cinzas. A partir de então, ela despertou as outras bruxas do Círculo Soberano Noturno, em seguida incendiou todas as igrejas e capelas restantes de João Pessoa. Assassinou os fiéis que ali estavam, junto dos padres, bispos e pastores protestantes. Com muito ódio vindo de um coração frio, Thelema origina A Nova Era das Trevas.

III A Nova Era das Trevas

Roxas, Lilás, Lavanda e Púrpura transitavam livremente pelas ruas da cidade de João Pessoa. Em um dado momento, Roxas e Lavanda adentraram-se em um lugar repleto de artesãos, artistas e comerciantes deprimidos – O Mercado de Artesanato de Tambaú. Lugar onde moravam alguns comerciantes locais, após a cidade ser castigada pela natureza. O lugar foi invadido por elas, ao som das suas longas finas risadas vindas de suas bocas escancaradas, em meio às chamas da perdição que saía dos seus cajados, transformou o Mercado de Artesanato no que ficou conhecido posteriormente como Espaço Eco das Almas. Todos aqueles artistas e artesãos comerciantes foram obrigados a vender as suas almas.

Agora este lugar é repleto de espíritos amaldiçoados e gritos de desespero. Com o manejo de forças sobrenaturais proibidas desde o início do século V, as bruxas reconstruíram a cidade de João Pessoa ao invocar criaturas e bestas como Belial, Behemoth, Beelzebub, Asmodeus e Lúcifer, ao som dos acordes dissonantes tocados por suas harpas, alaúdes e violoncelos, como os trítonos, para construir e inserir torres esguias, arcos entre as portas e gárgulas no altar dos monumentos e edifícios de João Pessoa. Juntas, em um coral tocado com maestria, repetiam as palavras, como um mantra “Bem-vindo ao ano zero, cidade de João Ninguém” em alto e bom som, para todos ouvirem. Este som despertou o surgimento dos espectros, vultos,

LEGENDA



Figura 72
Logotipo do
Círculo Soberano
Noturno. Criado
exclusivamente
para esta
dissertação de
Mestrado.

Giovanni L.
Costa, 2022

ceifadores e cangaceiros infernais, entre tantos outros mortos que saíram da terra, para esculpir o mal.

Lilás e Púrpura envenenaram a água dos rios e lagos com os seus feitiços. Do rio Jaguaribe à praia do Jacaré. Os animais que lá estavam tornaram-se bestas mortais, e os insetos tornaram-se pragas. A praia do Jacaré, um lugar onde as pessoas iam para ver o pôr do sol, tornou-se o Pântano da Morte. Um perigoso local onde imensos jacarés famintos e serpentes venenosas estilhaçam, torturam e execram os corajosos que lá se aventuram. Medusas e espectros tomam conta do local.

Violeta detectou a existência de uma comunidade acadêmica numa antiga universidade conhecida como Castelo Branco, conhecida como “Os Acadêmicos”. Havia, neste grupo, professores, pesquisadores, artistas, cientistas e monges que agiam em prol de uma sociedade melhor e mais livre, no passado. Eles tentavam corrigir o erro que levou a cidade a ser castigada pela natureza. Contudo, ao chegar no recinto, Violeta os questionou se gostariam de aliar-se a ela, aprender o idioma enoquiano, para conjurar as bestas através de rituais ocultos secretos e lançar feitiços naqueles que pecaram ao corromper a cidade no passado, os levando para a agonia eterna, primeiro pelas chamas da perdição, e em seguida o frio áspero nas veias. Os acadêmicos rejeitaram a proposta por divergências éticas e morais. Thelema, com a sua ira, os chamou de idiotas e covardes, e atiçou fogo ao apontar o seu cajado em todos os blocos universitários. Todos morreram queimados implorando pela vida.

A tropa de bruxas continuou a queimar outras entidades e monumentos históricos enquanto passeavam pela cidade. Violeta buscava humanos de almas corroídas para persuadir e fazê-los tornar-se magos negros, em nome do mal. Nessa jornada, ela tornou-se uma peregrina que espalharia a palavra da desordem e anarquia, em plenos belíssimos discursos, naquela fabulosa oralidade. Usou a sua inteligência hereditária para convencer aqueles sem esperança a se tornarem os seus guardas, em troca de proteção. Para Violeta, “filha do fogo não se queima” e assim ela convenceu vários a se juntar à sua causa. Violeta, então, atiçou fogo também em escolas, atingindo as crianças que ali estavam aprendendo, e convencendo aquelas crianças com predisposição ao mal, a se aliar a ela.

Além das escolas, ela resumiu uma civilização indígena inteira em cinzas, deixando escapar, propositalmente, uma garota que atendia por Yara. Violeta achava que, um dia, Yara teria o perfil necessário para se tornar uma das bruxas mais destemidas de todos os tempos.

Thelema construiu, com o manejo de magias, claro, um castelo de arquitetura gótica próximo de um abismo numa região conhecida como Altiplano. Naquele castelo residem todas as marionetas que cederem às suas almas em troca de proteção. O local funcionava como um centro de prática de magia e ensino de instrumentos musicais, além de, claro, o lar das bruxas. Lá viviam as crianças corrompidas pelas trevas, que já apresentavam nuances de um lado profano.

Cada uma das bruxas da antiga seita, Lavanda, Roxas, Púrpura e Lilás, ganhou uma função. Pois cada uma das meninas patrulhavam entre alguma região específica da cidade de João Ninguém.

É por isso que Violeta é a Bruxa Ilusionista, que rege o poder do fogo e da ilusão. Possui os fracos e lidera um exército de almas perdidas, e agora reside no alto de um Castelo no Altiplano, em um trono, ao lado de grandes gárgulas e um sino imenso. A tragédia aconteceu, a cidade trevosa encontra-se em chamas e ruínas, e aparentemente não restou esperança alguma. Não achávamos que havia esperança, ao menos.

III.III

João Ninguém e as Círculo Divino Astral

Após muito tempo em um cenário sem esperanças, três pontos de luz foram vistos por um velhinho, da janela da sua casa, em meio ao infinito céu escuro. Eram estrelas cadentes brilhosas, de cores diferentes. Sete minutos após as estrelas sumirem, um terremoto foi sentido por todos os habitantes e criaturas. O sino do altar de Violeta vibrou, e uma estranha atmosfera ecoava em João Ninguém. Entre neblinas e cortinas de fumaças

No passado, um grande monumento conhecido como A Estação, foi projetado por um renomado arquiteto e construído próximo de um farol. O lugar foi construído sem a devida aprovação dos antigos “acadêmicos”, e isto resultou em uma devastação natural, sem precedentes, devido à fertilidade do terreno. O Farol do Cabo Branco, que simbolizava o ponto oriental das Américas, foi rebatizado de Farol do Precipício. Após a demolição catastrófica, restaram apenas ruínas ao redor.

I A Divindade Astral

Durante os anos 1500, houve uma guerra entre holandeses, portugueses, escravos africanos e tribos indígenas. Nesse período, havia um grupo de magos e alquimistas mestiços que praticavam magia exclusivamente para o bem. Eles costumavam salvar as pessoas de criminosos e saqueadores. Era uma seita chamada O Círculo Divino Astral, que acreditava no poder, força e energia vindas das constelações. Para eles, cada ser possui uma constelação oculta: Taurus, Crater, Aquarius, Aries, Hydrus, Andrômeda, Draco, Orion, Cancer, Vulpecula, Centaurus e Sagittarius. Quando o ser obtém conhecimento da sua constelação, uma grande força interior é revelada. O grupo era composto por alguns camponeses, escravos africanos, índios e nômades que se uniram à causa sob a liderança de um homem chamado Augusto I. Logo, eles se tornaram magos e alquimistas que agiam em prol do bem.

No decorrer do século XV e início do século XVI, eles haviam construído pequenos templos para saudações serem executados em noites estreladas. Esses templos situavam-se no altar de montanhas, na região do Altiplano. Entretanto, a seita foi caçada e perseguida pelo governo imperial em meados dos anos 1600. Muitos membros foram vencidos, execrados e mortos. O governo acusava os membros de servidores da besta de mentirosos, e que não precisavam de mais nenhum poder, exceto o da Igreja Católica. Os guardas reais, em seguida, destruíram os templos

considerados pagãos, e logo autorizaram a construção de igrejas e monumentos em cima destes.

Para escapar da perseguição, alguns magos e alquimistas, junto ao líder Augusto I, construíram uma caverna secreta por baixo do Farol do Cabo Branco, que batizaram de Núcleo Secreto Abiarap, e para lá fugiram, se esconderam e viveram por muito tempo, até serem descobertos por três jovens garotas no século XXI, aproximadamente 400 depois.

No núcleo, há uma cidade subterrânea construída pelos estelares aos moldes steampunk, e lá existem residências, comércios de armas brancas mágicas, praças, parques, adegas, escola de magias elementares, restaurantes e muitos habitantes – famílias, crianças e animais. Lá residem os descendentes ancestrais dos anciões – camponeses, índios, nômades e escravos –, que se juntaram à seita na Antiguidade.

Esses anciões mestiços são os que sobreviveram à perseguição e ataque da guarda real. Durante os séculos, os ensinamentos foram passados de geração para geração. Abiarap é um lugar mágico e alternativo, com uma tecnologia movida a engrenagens, máquinas a vapor e construções em madeira. É um lugar longe de qualquer tipo de segregação social, a verdadeira sociedade alternativa, onde todas as raças se unem à seita estelar e lutam em prol da solidariedade e igualdade.

Um território onde os habitantes se alimentam pelos ricos nutrientes vegetais encontrados nas raras plantas do mundo subterrâneo, onde as corujas cegas são mensageiras da morte, e avisam sobre possíveis ameaças.

II A Dança do Amanhã

Chegou a hora de introduzir para vocês a artista do nosso meio, talvez a pessoa mais pura que tive oportunidade de conhecer na minha vida. Uma jovem garota estava perdida em um cenário noturno de João Ninguém. O mundo estava acabando, mas por alguma razão, a garota dançava em meio às chuvas que caíam naquelas noites frias. Ela era furtiva, ágil e astuta. Sempre que possível, corria de becos em becos para se esconder, mas nunca perdia a oportunidade de praticar os seus passos dançantes. Esta garota, de roupa vermelha e olhos verdes, se chama Scarlet, e vocês devem a conhecer hoje como uma lendária guerreira.

Scarlet é uma artista plástica e dançarina do ventre, mas que ganhava a vida enquanto atendente do bar Doce Drink. Carismática, dócil e sempre sorridente, ela transmitia esperança em seu olhar. Sempre fazia amizades com os seus clientes, e costumava presentear o seu amado noivo, Giovanni, com grandes pinturas feitas com tinta óleo.

Ela estava trabalhando no bar no dia do anúncio do Ano Zero feito pelas bruxas, em meio aos sombrios acordes e corais cantados pela tropa de feiticeiras. Ela viu as pessoas correrem em direção à porta de saída do bar.

Scarlet, assim que saiu do local, avistou um escuro céu noturno e logo foi contatar o

seu noivo, mas sem sucesso. Não demorou muito para Camila, uma amiga de longa data, dar a notícia da trágica morte dos seus pais, que eram pesquisadores e professores na Universidade do Castelo Branco. Camila apareceu toda ensanguentada, ofegante e pálida, e precisou de muita coragem para noticiar Scarlet sobre a partida dos pais dela.

Devastada pela morte cruel e sem misericórdia dos pais, e pelo suposto desaparecimento do seu noivo, ela saiu em busca de entender o que estava acontecendo. Scarlet escoltou Camila até a sua casa, e a sugeriu esconder-se por lá até que as coisas voltassem ao normal. Com muito otimismo, Scarlet falou para a sua preciosa amiga que tudo daria certo no final, em seguida partiu.

Enquanto caminhava pela rua, notava que não havia mais ninguém na cidade. Todos estavam escondidos em suas casas, rezando pela noite eterna passar. Havia casas queimadas, e os esgotos repletos de pessoas com medo da morte, se alimentando de ratos e insetos. Ainda assim, continuou a sua busca por respostas, e dançava, ao imaginar belíssimas canções latinas, de Lambada (Kaoma, 1989) à Malagueña Salerosa (Los Ponchos, 1969).

Scarlet deparou-se pela primeira vez com seres que mais pareciam cangaceiros, só que de corpo esquelético, de olhos verdes brilhantes. Não demorou para ela entender que estas criaturas não eram nada amigáveis. Scarlet os driblou com os seus passos dançantes e fugiu no maior estilo. Descobriu que conforme avançava, mais estranha as coisas pareciam estar. Chegou a cruzar com vultos e ceifadores, que eram criaturas encapuzadas, extremamente perigosas, que portavam uma imensa (e mortal) foice brilhante.

No caminho, próximo do Espaço Eco das Almas, encontrou mais outras duas garotas aparentemente perdidas, mas que também buscavam respostas. Uma esbelta índia que transmitia dureza em seu olhar, e carregava um arco, Yara Maíra, e a outra, morena sorridente, de cabelo afro, vestida com um elegante blazer de cor preto e amarelo, carregando uma mochila repleta de livros, Ayane Jafari.

Scarlet se apresentou para as outras duas, porém, apenas recebeu um aperto de mãos de Ayane. Yara, por sua vez, a comprimentou apenas com um olhar de soslaio. Pois a garota não é muito de falar, e costuma se expressar mais com gestos. Contudo, Yara abriu a boca pela primeira vez para falar que as três deveriam se juntar para explorar o território sombrio de João Ninguém com cautela e planejamento, que não havia tempo para comprimentos e conversinhas. Ayane, era uma grande professora de línguas e religiões, brincou, para quebrar aquele gelo entre elas, e disse que a Yara leva-se muito a sério, e que a vida é mais do que apenas sobrevivência. No fim, as três partiram juntas, em meio as discordâncias. Naquela altura, eu ainda não as conhecia, mas gostaria.

III O Núcleo Secreto de Abiarap

Em meio ao cenário pós-apocalíptico de João Ninguém, a dançarina Scarlet, a índia Yara e Ayane foram explorar a cidade. Juntas, elas passaram por diversas ameaças. Mas Yara era esperta, e já que havia habilidades de caça, as quais foram aprendidas durante a sua infância, pela sua mãe. Ela soube lidar, ainda que parcialmente, com aquelas criaturas. Enquanto Scalet saía dançando entre os monstros, Ayane carregava um suposto mapa de João Ninguém e tentava as guiar. Na primeira oportunidade, Yara questionou a razão de Scarlet querer dançar em pleno mundo se acabando, mas Scarlet, naquela altura, preferiu não responder, e deu de ombros.

A primeira grande ameaça aconteceu em um lugar conhecido como Busto do Augusto dos Anjos, numa barra litorânea. Yara foi surpreendida por seis cangaceiros do inferno, e a suas flechas não surtiam efeito com aquelas criaturas noturnas. Estes cangaceiros andavam como mortos vivos. Ayane leu em um dos seus livros que as criaturas só podem ser derrotadas com poderes ocultos; magias elementais e armas lendárias. Caso contrário, os bichos não seriam atingidos. Scarlet deu-se o trabalho de distraí-los enquanto fazia o seu show de dança no maior estilo Shakira, e assim conseguiu salvar a orgulhosa Yara da emboscada.

As três fugiram em direção ao sul, lugar onde, de longe, enxergavam um farol e a silhueta de um castelo.

As três chegaram nas ruínas do Farol do Precipício, naquela mesma noite em que as três estrelas figuraram na escuridão do céu. Um estranho som de violoncelo elas ouviram, mas Yara decidiu desviar para distanciar-se do som, pois ela teve um mau presságio com aquela sonoridade. Era um som que a fazia lembrar do incêndio da sua família. Ayane chegou a mencionar que aquela música parecia ser os antigos sons que as bruxas tocavam para invocar bestas durante o período da inquisição, muitos séculos atrás. Scarlet pisou em falso e acabou caindo em um abismo, por debaixo das ruínas do farol, seguida das outras duas. Elas caíram em um local, que parecia uma caverna subaquática, com muitas rochas afiadas. Elas continuaram, lentamente, naquele escuro, até encontrar um porta com três símbolos luminosos. Yara foi a primeira a avistar os três símbolos luminosos: uma lança verde esmeralda, um bastão de cor dourada e uma flecha azul cristal. Logo, o verde esmeralda foi atraído por Scarlet, a garota mais ágil. O azul por Yara, a mais destemida. O amarelo cristal, por Ayana, a mais culta. E as portas se abriram.

Quando as portas se abriram, Ayane não pôde conter o seu fascínio, pois o que ela lia em seus livros acabou se concretizando, acerca de uma antiga civilização viver por debaixo de João Ninguém (a antiga João Pessoa). A caverna se chama “O Núcleo Secreto de Abiarap” e lá reside uma antiga classe de magos supostamente extinta há exatos 437 anos.

Havia lá um senhor que atende por Augusto VII, que foi quem as recebeu. Ele atualizou as meninas acerca do Núcleo Secreto de Abiarap, e justificou a razão por qual sempre se mantiveram sob sigilo total. O motivo era que as pessoas não

estavam preparadas para assimilar a existência de magos e alquimistas estelares que acreditavam na energia vinda das estrelas. As pessoas já tinham as suas crenças, e caso a seita fosse descoberta, o grupo seria, mais uma vez, caçado, e desta vez, extinto permanentemente. No entanto, Augusto VII sabia que, um dia, guerreiros da cidade alta iriam surgir para construir uma ponte entre os dois mundos e salvar João Ninguém da desordem. Logo, quando as três luzes brilharam no céu, o Senhor provocou um tremor através do seu cajado mágico, para proclamar o início da Era Sublime (ou o que ele achava que era o início).

Ao explorarem o Núcleo, as três se separaram. Scarlet, no entanto, deixou no mínimo seis homens magos apaixonados, e de maneira indireta. Com o seu jeito de garota adocicada, meiga e vestidos vermelhos, ela fez o coração de Augusto VII saltitar. No entanto, ela logo deixou claro que não tinha interesse em ninguém daquele núcleo, e enfatizou a busca por seu grande amor, que havia desaparecido.

Ayane visitou as bibliotecas e escolas que ali tinham sido construídas e instaladas. Não demorou muito para entreter todas aquelas crianças. O seu maior passatempo no Núcleo se tornou ler histórias mitológicas para aqueles pequenos aprendizes de magia.

Yara decidiu andar pelas margens do núcleo e pensar. Para uma mulher de poucas palavras, conseguiu até esbanjar um sorriso com os lábios ao olhar, de longe e com os braços cruzados e encostada na parede, para aqueles civis se entretenendo no Núcleo, ouvindo Maracatu Atômico (Chico Science & Nação Zumbi, 1996). Augusto VII a procurou. Por alguma razão, via nela a peça de xadrez que faltava para a sua mesa de guerra. Após os dois darem uma volta pelo Núcleo, ele a convidou para ser o seu braço direito no planejamento das missões e no conselho. Porém, com a condição que a sua função, como conselheira, seria sigilosa, e que as outras duas garotas parceiras não podiam descobrir, por enquanto. Augusto VII disse ter alguns planos secretos que envolviam alguns experimentos com criaturas, com a finalidade de construir uma fórmula para a imortalidade e perguntou se Yara estaria disposta a capturar, para ele, uma garota de cabelos rosados que atende por Rose Vlad Isabel, que costumava andar com uma gata de estimação, próximo da região central da cidade de João Ninguém.

Após conhecerem o Núcleo e explorarem com afinco, as três foram reunidas no salão pleno situado no Centro do Núcleo, de frente à poltrona que estava sentado Augusto VII e o seu cajado magistral. O senhor disse que as três iriam iniciar um intenso treinamento ardiloso de cinco anos de duração. A partir deste treinamento, cada uma das três seria nomeada com uma classe de guerra, seriam portadoras de um poder oculto estelar de uma constelação específica, e que poderiam voltar para a cidade alta para defender os injustiçados.

Scarlet, que havia sido atraída pela lança verde esmeralda, tornou-se a Dançarina Guerreira – título entregue pelos anciãos do Abiarap. Logo tornou-se a Guerreira Estelar de Áries: Scarlet L. Costa – A Guardiã das Almas. Um detalhe importante

acerca da Scarlet, foi que ela adotou o sobrenome do seu noivo desaparecido. O seu treinamento foi duro e divertido, segundo a própria. Precisava transformar os seus passos dançantes em campos de força. As suas danças se tornaram armas. Com os seus passos, ela aprendeu a silenciar o poder mágico dos inimigos. Já a sua lança emite um poder que suga a alma dessas criaturas. Dominar a lança foi a tarefa mais difícil do seu treinamento. Ela precisava subir cordas, fortalecer os seus músculos e praticar sequências de Kung Fu tradicional Shaolin do Norte, ensinados pelo Mestre/ monge e alquimista Paulo Myzaki. Até eu cheguei a ensinar um pouco de karatê e Muay Thai para ela, futuramente.

Yara, atraída pela flecha azul cristal, tornou-se a Arqueira de Guerra. A Caçadora Estelar de Sagitarius. Yara não teve muita dificuldade com o seu treinamento. Ela já era uma caçadora, não teve tantas dificuldades em se concentrar e manejá um arco. No entanto, a sua arma precisava conectar-se com a sua constelação de origem para emitir o poder elemental mágico da luz. O Arco de Cristal é mais pesado que o de madeira, porém útil e funcional. Com ele, ela dispara flechas divinas que aprisionam os inimigos em cercas de luz. Através do treinamento, aprendeu a relacionar-se com o elemento água, e em momentos de profunda concentração, provocar tsunamis.

Após o treinamento de Scarlet e Yara, elas andaram até as residências que foram entregues quando chegaram no Núcleo. No caminho, conversaram sobre a intensidade do treinamento e o quanto elas estão se sentindo fortes e preparadas. Scarlet não perdeu a oportunidade de falar que não precisa de razão para fazer o bem, e que simplesmente irá subir para a cidade alta com toda garra e coragem necessária. Yara, com o seu olhar sério, a chamou de imprudente e ingênua e disse que ninguém poderia sair do Núcleo sem ao menos fazer planos de contingência. Pois é, elas não se davam tão bem. Mas poucos sabiam lidar com Yara. Não foi com sorrisos que Scarlet reagiu à Yara, por sinal. No auge da sua fala, repleta de frases faladas em tons altos, perguntou para a sua companheira “qual o seu problema?!”. Yara, deu de ombros e continuou caminhando, deixando Scarlet resmungar sozinha (se fosse comigo, teria dado um soco em Yara).

Quando as duas chegaram em casa, perceberam que Ayane não estava presente. A sua cama estava vazia. E não havia sinais dela. Ao olharem para o breu, próximo da porta, vinha das profundezas uma criatura que mais parecia uma caveira, encapuzada, sorridente e de blazer... amarelo? Yara foi a primeira a segurar o seu arco e preparar a sua flecha, e antes de disparar, Scarlet apareceu em sua frente afirmando “Não atire, essa é a Ayane!”. Após um minuto de silêncio, a caveira transforma-se em Ayane Jafari, que deixa escapar uma crise de risos. Ao ser questionada, por ambas, do que se tratava isso tudo, Ayane disse que durante o seu treinamento, se tornou a Maga de Guerra – A Necromante de Draco –, e que uma das habilidades era transitar entre o mundo dos vivos e dos mortos, assim como transformar em espectro da morte, sempre que quisesse. Assim, poderia enganar os inimigos ao se passar por eles.

Tive oportunidade de ouvir sobre o treinamento de Ayane diversas vezes. Pois ela sempre fez questão de contar sempre um detalhe novo, quando repetia a história.

O treinamento de Ayane foi intenso, profundo, inusitado e diferente. Ela precisou lidar com entidades desconhecidas até pelos alquimistas do Núcleo. Mesclou o conhecimento adquirido pelos livros que leu no decorrer da sua vida, com o treinamento insano ordenado por Augusto VII. Não se sabe ainda qual é o potencial máximo do poder de Ayane, nem pela própria, até hoje. O que sabemos é que ela aprendeu a conjurar entidades folclóricas: Curupira; Saci; Mula sem Cabeça, dentre outro(a)s.

Jafari disse que precisou enfrentar cada uma destas entidades para poder domá-las. Além disso, contou as outras duas que precisou caminhar no vale das sombras e da morte e enfrentar bestas feras. De arcanjos caídos a guardas do purgatório. O responsável por ensiná-la fazê-la transitar entre o universo dos espíritos e dos vivos foi o seu instrutor e mago negro Américo Amaral, um velho senhor sábio que se protificou em ser o conselheiro da Necromante de Draco.

Após a longa explicação acerca da sua condição, Ayane acenou para elas e saiu novamente. Disse que iria negociar com Augusto VII a construção de uma escola para ensinar cultura ao povo.

IV A Cidade Alta

As três jovens partiram para a cidade alta, João Ninguém, e foram desvendar os mistérios que levaram a cidade a receber entidades ocultas, salvar as vítimas ainda não corrompidas, deter as bruxas e honrar o legado das suas linhagens, famílias e ancestrais que foram mortos.

Na jornada, elas descobriram outros lugares e fortalezas onde vivem outros povos: o Forte de Cabedelo, lugar onde residem híbridos antropomorfos conhecidos como Lycans (Lobisomens), que inclusive, eram liderados por mim; o Vale da Areia Dourada, uma zona protegida por um paladino que atende por Dom Felipe III; o Império de Intermares, zona onde os ex-surfistas construíram uma associação de lutadores marciais de Taekwondo e montaram barreiras de proteção contra ameaças; a Vila da Penha, um vilarejo repleto de criaturas domesticadas por um senhor conhecido como José Ramalho. Cinco anos se passaram, e agora, a cidade se encontra devastada e repleta de segregações feudais.

Durante a jornada, após infinitas lutas contra espectros, ceifadores, bruxas, espíritos e zumbis, as garotas se reuniram em uma casa abandonada próximo do Rio Jaguaribe. Ofegantes, elas não entendiam por que as criaturas não paravam de vir. Então Yara traçou um plano. Estabeleceu que cada uma das guerreiras iria tentar uma aliança com um dos impérios encontrados no caminho, para evitar que João Ninguém se tornasse um purgatório. Dessa forma, elas iriam se separar em busca

de ajuda. Scarlet se encarregou de firmar um diálogo comigo, Sayonara, líder dos Lycans. Yara, com o Paladino Dom Felipe III, do Vale da Areia Dourada. E Ayane, de ir buscar ajuda na Vila da Penha.

Contudo, logo depois de saírem da casa, as três separam-se com pétalas de rosas sangrentas sendo trazidos por uma estranha ventania com um aroma forte de flores de campo. Ao olharem, avistaram a silhueta de uma estranha garota e um gato caminhando em direção ao Núcleo. Yara se aproximou e disse que iria cuidar da criatura sozinha...

II.IV João Ninguém e as Pétalas Sangrentas



Ao chegar ao Porto de Cabedelo, numa cidade gótica, uma garota que atende por Rose Vlad Isabel e a sua gata Luna andaram por semanas numa estrada sem rumo. Enquanto passeavam, elas visitavam casas que viam pelo caminho. Ao tocar a cigarra de um desses lares, ela aguardava ser convidada, pois achava falta de educação se adentrar ao recinto dos outros, sem a devida permissão. Mas Rose tinha a aparência de uma jovem indefesa, ingênua e pura. Os seus cabelos são de tons rosados e avermelhados, como as mais dóceis goiabas. De tão meiga que ela é, as suas bochechas logo alteram de cor em situações embaracosas, ficam vermelhas. O que ela tem de tímida, tem de imprevisível. Ela tem uma queda por garotas, e ao ser trombada, de frente, por outra garota, que atende por Lúcia, escondida em sua casa das terríveis criaturas da noite, Rose disse, ao bater na porta “estou tão perdida, poderiam me ajudar?”. A pobre garota, que precisou convencer os outros e até discutiu, entre palavras de baixo calão e xingamentos, numa briga feia, acerca da inocência da dócil Rose, voltou à porta e finalmente convidou a usurpadora para entrar.

Rose, ao entrar na casa, logo olhou para todos aqueles humanos. Primeiramente, roubou um beijo da garota que a convidou para entrar, agradecendo, e perguntou se ela gostaria de ser acariciada. Com nojo, Lúcia logo se afastou, a chamou de pervertida. Rose, por sua vez, perguntou se o seu perfume era gostoso. Lúcia a alertou que se ela continuasse assim, iria expulsá-la do recinto. Rose, então, chorou,

LEGENDA

Figura 74
Desenho a grafite
do Teatro das
Rosas Profanas.

Giovanni L.
Costa, 2020

senta-se no chão e encosta-se na parede, enquanto alisava a cabeça de Luna, que se encontrava no seu colo.

Lúcia ficou levemente assustada, e achou que a situação estava sob controle. Todos foram dormir em seus colchões, naquela noite invernal de sábado. Pois a casa abrigava uma série de sobreviventes refugiados que haviam escapado das pragas infernais do Pântano do Jacaré da Morte.

Logo após a meia noite, Lúcia escutou um barulho, e ao levantar-se, ela se depara com uma criatura de asas vermelhas encasulada, imensa, olhando para ela, como uma estátua. Lentamente, esta criatura mexe os olhos e emite um som de língua se mexendo. De perto, Lúcia notou que se tratava de Rose e sua gata, ao lado, com os olhos amarelos arregalados, e um líquido efervescente vermelho saía daqueles lábios. Um cheiro intenso de magnólia foi espalhado pelo local, e muitos não se levantaram mais. Rose logo abriu as suas belíssimas asas, agarrou a garota, que já estava próxima de desmaiar, a beijou e arrancou a sua língua para fora da cabeça. Lambeu o sangue por volta do seu rosto, e em seguida sacudiu o corpo morto para longe. O mesmo fez com os outros corpos. Enquanto espancava, torturava, molestava e lambia as vítimas, Luna olhava atentamente os olhos daqueles que ainda estavam desacordados sendo massacrados vivos. Rose brincava de amarelinha, enquanto pulava por cima dos corpos. A diversão nunca acabava.

Após terminar o serviço, Rose tirou a sua roupa, olhou para a lua, daquela mórbida e saborosa noite, e pensou em cinquenta e duas maneiras de assassinar uma pessoa, e que apenas faltavam quatro formas. A casa tinha uma banheira, e isso a fez lembrar, vagamente, flashes de memória do seu antigo lar, no castelo romeno de seu pai. Nua, ela foi andando até a banheira e encheu, ao invés de água, de sangue, especificamente de Lúcia. Lá estava Rose banhando-se com sangue e brincando com a sua gata, enquanto assobiava os acordes dissonantes da sinfonia de Bach “Pequena Fuga em Sol Menor”.

Ao terminar o banho, Rose pôs a sua roupa, cheia de sangue fresco, na caixa d’água da casa. Após buscar os mantimentos de limpeza, ela se divertia ao passar sabão, água sanitária e alvejante. Como não saborear os prazeres da vida? Ela, agora enxuta e com roupas limpas, saiu da casa com a sua eterna companheira de viagem, Luna, e continuou a caminhar em busca do que nem ela sabia, passando de casa em casa e repetindo a mesma receita de bolo.

Após semanas desde a sua chegada no Porto, Rose finalmente chegou em um lugar onde sentiu a aura astral. Aquele lugar era um teatro, no centro da cidade, um monumento histórico e patrimônio público, conhecido como o Teatro Santa Rosa. Era um lugar onde as pessoas assistiam peças para se entreterem após uma longa semana de trabalho. Eram apresentações inspiradas em romances, contos e fábulas da Tragédia britânica do Rei Lear, vide o legendário Shakespeare ao preciosismo literário, vulgo Dom Casmurro, de Machado de Assis.

Enquanto Rose observava o local, olhava pela janela para todas as pessoas que ali estavam, aplaudindo a peça “A Divina Comédia”, de Dante Alighieri. As pessoas que moravam aproximadamente na região, no centro e na Torre, que era um bairro próximo das redondezas, refugiaram-se no histórico teatro. Em contrapartida, as pessoas que ali estavam resolviam se entreter, ao estipular ensaio de peças inspiradas na literatura mundial, enquanto o mundo lá fora se acabava. Enquanto Dante descia os andares do inferno, na peça, uma batida na porta foi ouvida pelas pessoas. Era apenas uma garotinha tímida com a sua gata no colo, chorando por ajuda. “Deixem-me entrar, por favor”.

Do nada, quase todos adoeceram de maneira agonizante e morreram lentamente, enquanto iam perdendo os sentidos, aos berros e gritos. As árvores próximas do local morreram, e agora só restavam pétalas mortas. Rose infestou aquele lugar do seu líquido viscoso, vide esperma, tamanha foi sua devoração de saturno perante aquelas pobres criaturas esperançosas. O seu orgasmo foi magistral. Comemorou, aos prantos, a morte daqueles que a encararam, e até dançou valsa com os cadáveres. Logo em seguida, chorou, arrependida de culpa, por ter devorado lentamente ao lamber o delicioso e suculento sangue na pele dos meros mortais.

O teatro tornou-se um lugar repleto de tragédias e comédias, no maior estilo *Commedia Dell' arte*, e passou a ser chamado por ela de Teatro das Pétalas Sangrentas. Nos aposentos, havia uma vitrola com uma coleção de discos em vinil, de clássicas sinfonias de Wolfgang A. Mozart, Ludwig Van Beethoven, Richard Wagner e Johann Sebastian Bach. Como não se emocionar?

Mas ao bisbilhotar aquela coleção de LPs, ela deparou-se com a musicalidade brasileira em Flagra, a pérola brasileira de Rita Lee, pois a canção Cor de Rosa Choque a emocionou. A canção a fez cantar em tons altos, agudos, o verso “não me provoque, é cor de rosa choque”. Mas não foi apenas com as vindouras canções referentes aos movimentos transcendentes gestuais de um ser humano com outro, vide as letras de Rita Lee, que Rose conheceu. Ela pesquisou fundo daquele sebo, e descobriu a banda Mutantes, com as faixas Balada do Louco e Ave Lúcifer. Também se apaixonou pela riquíssima balada Maluco Beleza, do eterno Raul Seixas. As noites no teatro eram animadas, com direito a sangue sem fim e trilhas sonoras de cair o queixo.

O Teatro das Pétalas Sangrentas tornou-se o seu lar. Por ser um lugar escuro, ela fechou as janelas com pedaços de tábua e as parafusou, utilizando a mão que ela dilacerou de um homem que estava morto nos seus pés. Rose se queima com o excesso de sol, por isso é tão branca, embora João Ninguém não tivesse mais sol. Quando todos os corpos foram drasticamente drenados por ela, Rose percebeu que precisava de mais. Logo, com o seu charme sensual, seduziu outras mulheres para o teatro, as que se encontravam em desventuras astrais perante as criaturas de João Ninguém.

A garota se chamava Maria, e estava, no momento, fugindo de um cangaceiro

infernal. Rose, com a sua benevolência, a salvou deste ser de chapéu que mais parecia uma criatura possuída por demônios, vinda das profundezas do inferno. E levou Maria para o seu teatro. No caminho, a questionou sobre o seu perfume. Maria, ainda ofegante e confusa, não entendeu bem a pergunta. Mas entendeu bem o recado quando chegou ao teatro e viu todos aqueles corpos no chão. O mais estranho é que os corpos não cheiravam a podridão, e sim, a flores do campo. Maria, nesse minuto, olhou para trás para ir embora daquele lugar insalubre e insólito, mas as portas já estavam fechadas.

Rose abriu as suas fabulosas asas, e em seguida as fechou para dentro por si, como um casulo. Ela pausou o olhar em Maria, sem piscar, e ficou parada ali por horas, enquanto Maria corria, buscando uma saída. Percebeu que as janelas estavam cobertas por pedaços de madeiras parafusadas. No ápice do seu cansaço, tropeçou pelo corpo de um homem dilacerado, com os braços para fora. Tudo o que Maria sentia era repulsa, nojo, medo e desespero.

No momento em que Maria olha, o casulo já não estava mais ali, apenas as neblinas em meio à escuridão daquele teatro. Logo, ouviu uma voz se ela gostaria de brincar de esconde esconde, e a música Runaway de Del Shannon começa a ser tocada. Maria, com o seu desespero elevado de maneira magistral, grita “o que você quer comigo?, sua criatura maluca pervertida?”, - “eu quero brincar com você, você não quer brincar comigo? eu vou chorar...”, responde Rose. Naquele momento, Maria faz uma retrospectiva da sua vida. Lembra do seu pai, mãe, irmão e amigos, e finalmente diz adeus, e que infelizmente, não irá conseguir os reencontrar. A sua hora, para ela, havia chegado, pois estava próxima da morte, presa em um lugar repleto de mortos molestados e ensanguentados.

No ápice dos acordes da canção Like A Virgin (Madonna, 1984) Rose saiu da escuridão e beijou Maria, que logo em seguida desmaiou, e acordou acorrentada nos fundos do teatro, numa sala por trás das cortinas. A música do momento em que Maria acordou era Mudanças (Vanusa, 1979). Maria, não ouvia outra coisa a não ser os versos “Não tenho tempo pra vida - Que grita dentro de mim - Me libertar”, no contexto da açucarada voz de Vanusa, sendo cantada ao mesmo tempo por Rose. A lista de reprodução não parava, e Rose costumava trocar os discos conforme o seu humor variava: de Vanusa, ela alterou para o lirismo juvenil oriundo da voz de Paulo Ricardo, vulgo olhar 43 (RPM, 1985), e com os versos “É perigoso o seu sorriso - É um sorriso, assim, jocoso, impreciso - Diria misterioso, indecifrável - Riso de mulher”. E depois, cantou os versos “Ói, ói o mal - Vem de braços e abraços com o bem - Num romance astral - Amém.....” da música Trem das Sete, de Raul Seixas. Quanto mais músicas Maria ouvia, maior o seu desespero.

Rose tornou Maria o seu maior passatempo. Ela conversava sobre a sua vida, os seus sonhos e em seguida alimentava-se dela drenando o seu sangue, pelo pescoço. Maria pedia misericórdia e pelo amor de Deus, que Rose a deixasse ir embora. Mas Rose, com o seu humor insano, apenas ria, e colocava o som Erguei as

Mãos, do célebre Padre Marcelo Rossi, para tocar, seguida de Lua de Cristal (Xuxa, 1990) e Menina Veneno (Ritchie, 1883).

No entanto, elas tornaram-se amigas, ao menos na perspectiva de Rose, que abria o seu coração constantemente para ela. Já por parte de Maria, com o passar do tempo, ficou perturbada, doente e desesperançosa. E as músicas não paravam. De Padre Marcelo Rossi, os ritmos alternavam-se entre o pop radiofônico de Kate Perry com Kissed the Girl, a Cazuza, com "Faz Parte do Meu Show". Passando por Pulsos, dos Titãs, a Vamos Pulá, dos irmãos Sandy & Júnior. Aliás, Rose sentiu-se rica de cultura popular. Ela desfilava na passarela, com a mão na cintura, do teatro amiúde ao som de Banho de Lua (Mutantes, 1969). Tirava as suas roupas ensanguentadas, e sentia a brisa noturna enquanto ouvia e cantava Nymphetamine Fix (Cradle of Filth, 2004). Automutilação e cortes ela praticava, para depois lamber, ao som de Pulsos (Pitty, 2007), enquanto ouvia os versos "E um dia se atreveu a olhar pro alto - Tinha um céu, mas não era azul - No cansaço de tentar, quis desistir - Se é coragem, eu não sei". Oferecia o seu sangue para Maria chupar, porém negava "deixe-me em paz, por favor". No entanto, ela esfregava na boca contra a sua própria vontade. Mas Maria costumava iniciar uma série de vômitos ali, em sua própria roupa, e cuspiu.

Embora não houvesse indícios de que Maria pudesse tornar-se livre das garras e dentes afiados da garota de cabelo rosa, passou a tentar comprehendê-la. Rose, quando de humor leve, abria o seu coração para Maria. Ela contou que não lembra muito da sua infância, mas lembra de flashes de espancamento pelo pai, Vlad. Contou também sobre as suas antigas namoradas, e o quanto triste foi ter que assassiná-las, mas que com Maria seria diferente.

E na calada da noite, ao som de Mein Herz Brennt (Rammstein, 2001), Luna misteriosamente se afastou e correu até o portão do teatro. Em meio à declaração de amor que Rosa recitava para Maria, uma misteriosa bruxa que atende por Lavanda entrou no teatro, ao arrombar a porta com magias elementais do fogo. Rose logo pergunta para Lavanda por qual razão ela não tem os bons modos e não espera ser convidada. Perguntou, depois, se ela não viu que um encontro amoroso estava acontecendo naquele momento, e seria falta de bom senso atrapalhar. Disse, inclusive, que se Lavanda quisesse, poderia fazer parte da relação, posteriormente. Mas Lavanda, com os passos devagar, olha atentamente para Rose e percebe que ela não é humana. Coloca as mãos no queixo, franze a testa, e questiona por qual razão aquela criatura estava ali, já que não fazia parte dos planos de Violeta trazer uma Vampira para João Ninguém. Maria deixa escapar um grito, e Lavanda ameaça queimar o teatro e assassinar aquela gata, caso não receba como moeda de troca a pobre escrava que estava ali acorrentada.

Maria, aos berros, clama ajuda para Lavanda. E Lavanda diz que o seu interesse em salvá-la é por uma possessão demoníaca ordenada pela líder das bruxas Violeta. Questionou-a se ela teria interesse em vender a sua alma e tornar-se uma ceifadora da morte a serviço da sua mestra.

Rose, com uma voz baixa, aos choros, diz que Maria é o seu brinquedo especial, e ninguém vai tomar este brinquedo. Em seguida, abriu as suas asas. Cinco minutos depois, elas travaram uma briga pra lá de erudita, ao som de Ludwig Van Beethoven ao fundo. Ode à Alegria era a trilha sonora da vez, e as puxadas de cabelo foram substituídas por chupadas, garras e mordidas! Lavanda tinha o poder elemental do fogo, mas não tão forte quanto o da sua mestra. Em minutos, ela foi usurpada por Rose. E Maria continuou a sua escravidão sem fim.

Após ter detido Lavanda, ao refletir sobre sua vida, uma coruja cega, que entrou por uma brecha na parede, deixou um bilhete. Ao abrir o envelope, havia uma carta com a seguinte frase: "venha para o núcleo e saberás a verdade". Rose, logo entrou em uma euforia, entre choros e risadas, fechou o envelope e saiu do teatro, e assim ela iniciou uma jornada em busca da verdade. Antes de sair, falou para Maria esperá-la nos aposentos do teatro.

Maria foi encontrada em estado grave de quase morte por um esbelto homem de cabelos brancos grisalhos e armadura divina. Este homem a levou até o Vale da Areia Dourada, e lá manteve todos os cuidados necessários. Ao perguntar, aos soluços, qual o nome daquele homem, ele disse "me chamo Dom Felipe III - O Paladino Do Povo, prazer. Você foi salva".

Ao chegar no Vale, conheceu Marcão Nôri e Anna Lucena, os guerreiros aliados de Dom Felipe III. Maria permaneceu internada e recebendo cuidados e medicamentos fornecidos pelos pescadores de lá. E ao acordar, contou tudo sobre a misteriosa garota Rose e a sua gata, Luna.

I I . V

João Ninguém e a Cruz da Espada

Um dia, um homem que veio de muito longe e de uma outra época, e que atende por Dom Felipe III, transitava entre as ruas de João Ninguém. Ele assentiu a presença de criaturas e logo viu que os pescadores do Vale estavam sendo atacados. Com muito estilo e soberania, lá foi Felipe defender os injustiçados, ao lado do seu novo companheiro, Marcão Nórí. Ao carregar a sua preciosa lâmina de cor vermelha, Felipe desfilava ao atacar os inimigos. Para ele, não faltavam poses galanteadoras e postura de cavaleiro templário em sua presença.

A história de Dom Felipe III começou em Valladolid, Espanha, nos anos 1500. Ele era filho do Rei Felipe II, mas não se dava muito bem com o seu progenitor. Estava mais interessado em agir por conta própria, e por isso aprendeu a lutar com espadas logo cedo, durante a sua juventude, com o professor da guarda real, Conrado Braga, de maneira clandestina, contra a vontade do seu pai, pois o Rei pretendia que o seu filho fosse um príncipe, casasse, e tivesse uma vida pacata, e não um cavaleiro templário de guerra. Mas Felipe III tinha um ideal estabelecido. Ele é um homem que precisa de aplausos, e tem sede em salvar pessoas. Ele queria ser um paladino que lutaria em prol da divindade. Um cavaleiro de Deus. Os dias de treinamento com Conrado chegaram ao fim após sete anos.

Felipe III, aos 21 anos, fugiu do palácio do pai em busca de um anão ferreiro conhecido na região de Valladolid, que fornecia armaduras para desertores, que ouviu falar pelo seu antigo Mestre espadachim, Conrado. O ferreiro atendia por Juan Carlos, e ao receber o jovem Felipe III, perguntou ao próprio qual seria a sua moeda de troca pela armadura. Mas não demorou muito para Juan notar que aquele jovem se tratava do filho do Rei. Então, sem pensar duas vezes, o expulsou da sua loja/oficina clandestina. Mas Felipe III insistiu, e disse vir pela indicação de Conrado, da Guarda Real. Falou que fugiu de casa e precisava de um traje para tornar-se um vigilante e cavalgar pelos arredores europeus para salvar os oprimidos em perigo. Juan, surpreso, falou que ajudaria a fabricar não apenas a armadura, como também uma lâmina de cor vermelha divina, feita com materiais vulcânicos e restos de meteorito. Mas com uma condição: Felipe III precisaria provar a sua lealdade, soberania e benevolência. Primeiro, ele precisaria encontrar uma rara erva medicinal situada na caverna do deserto Itinéraire. Esta erva iria salvar a vida da sua irmã, Carmen, que estava doente de leucemia e não recebia apoio nenhum da Guarda Real e do Império, que mais estava preocupado em queimar bruxas. Também falou que o jovem aspirante a paladino precisaria coletar os materiais da sua armadura e

espada em lugares específicos espalhados pelo mapa mundi.

Segundo Juan, o casco da tartaruga marinha Kemp's Ridley, estaria situada no norte do País de Gales, em um lago chamado Llyn y Fan Fach. Esse material seria importante para a fabricação das braçadeiras e botas. Já o torso seria fabricado de um material resistente a grandes impactos, e que pode ser coletado no casco de bestas e insetos mortais no Deserto do Saara, e ouro, em qualquer região entre o Caribe e as Ilhas Canárias. Por fim, o restante dos materiais que iriam servir para a fabricação da lâmina, parte poderia ser coletada nos arredores do vulcão Etna, na Itália, e outra parte, na cratera Chicxulub, no México.

Felipe III disse que completaria a tarefa, mas que precisaria de ajuda e de um lugar para descansar antes da sua partida. O ferreiro ofereceu os fundos da sua casa, e indicou outros dois guerreiros, que eram considerados ladrões e desertores pela guarda real, para acompanhar o jovem em sua aventura: Benevides Cavalcante, um ladrão de frutas da cidade baixa, que utiliza facas diamantinas e trabalha de maneira furtiva, ao mobilizar os inimigos de surpresa. Miguel Sebastian, um grandalhão que porta uma espada maior do que ele próprio, que trabalha como guarda-noturno de uma das torres da guarda real, mas que secretamente trabalha como mercenário para Juan.

Antes da partida, Felipe III parou em uma taverna para tomar uns drinques de saquê, e não perder a oportunidade de flertar com a moça que estava tocando harpa no palco. Sem muitas preliminares, perguntou se a moça, que atende por Chiara, gostaria de casar-se com ele. Chiara, com muita elegância, soltou um acorde maior, e disse, educadamente, que não teria interesse. Porém, por que não uma noite? Minutos depois, lá estava Felipe III e Chiara brincando de cavalos e cavaleiros na cama de palha em plenos aposentos do lar do ferreiro Juan. Juan, ao entrar no recinto, deparou-se com os dois pombinhos envergonhados, flagrados, mas apenas piscou o olho para Felipe III e falou para não fazer barulho, já que ele precisava trabalhar na reparação de uma lança afiada para um cliente, naquela noite. E a noite, que é uma criança, passou, e os momentos românticos de Felipe III com Chiara a fizeram cravar na memória dele o rosto daquela linda mulher, de cabelos cacheados, olhos cor de mel, e lábios carnudos. No outro dia, ele a viu, novamente, na Taverna, e dessa vez, cantando uma canção sobre um homem misterioso que ela se apaixonou, mas que descobriu que iria partir.

Durante a preparação para a partida, Felipe III recebeu uma vestimenta provisória presenteada por Juan. Esta armadura iria ajudá-lo a proteger-se do frio e das supostas bestas mortais que iria encontrar pelo caminho, assim como dos bandidos, mercenários e ladrões que iria cruzar. Também recebeu um cavalo chamado Antares. Às 12h, os três guerreiros estavam prontos para a jornada. Benevides recomendou, primeiramente, começar pelo mais distante: a cratera mexicana. Para isso, precisaria cavalgar durante dias até o distrito medieval de Ribeira, Porto, em Portugal. De lá, negociaria uma embarcação até a costa mexicana.

A viagem até o Porto não foi tão entediante, já que Felipe III não perdia a oportunidade de entreter os colegas com alguma piada. Ele passou horas contando da noitada que teve com a cantora Chiara, do bar. No entanto, Miguel, com a sua postura enrijecida, deu de ombros, e o chamou de tolo, por sair falando sobre as suas desventuras amorosas em série, com as mulheres por aí, especialmente Chiara, que era uma mulher muito querida na cidade baixa. Felipe III, envergonhado pela lição de moral, buscou mudar de assunto, e passou a contar outras piadas, desta vez acerca do seu antigo Mestre Espadachim, Conrado, que era cego. Miguel, de forma indelicada, disse “tem como calar a boca, e se concentrar na missão?”

Benevides, por ser um ladino, conhecia as coordenadas até o Porto. Mas precisaram parar na sombra de uma árvore, próximo da Vila Monsaraz, entre a Espanha e Portugal, pois Felipe III precisou vomitar, por conta do enjoo. O coitado nunca havia feito uma viagem longa a cavalo. Isso resultou em brincadeiras sarcásticas, por parte dos seus companheiros viajantes “É isso que o filho do grande Rei, Felipe II, é capaz?”. Precisaram enfrentar alguns bandidos saqueadores no caminho, mas nada que pudesse deter a tríade.

Após descansar por trinta minutos, eles continuaram e, com sucesso, chegaram no Porto. As embarcações da expansão marítima europeia estavam no auge, naquele tempo. Aventureiros saíam em busca de riqueza em embarcações com destino à Índia. Eram tempos de aventura e descoberta. A arte, por sua vez, vivia o renascimento cultural. Mas ao chegarem no Porto, Felipe III e os outros deixaram os seus cavalos no estábulo, e de lá foram comprar suprimentos para a viagem marítima. Negociaram uma ida gratuita para o México com o senhor proprietário do barco, Bartolomeu. É claro que Benevides foi quem fez a negociação. Usou a sua esperteza para enrolar o homem em troca de pedras que disse serem artefatos raros, mas na verdade foram pedrinhas encontradas no caminho até o Porto.

Os três finalmente embarcaram, e já bem distante, no Oceano Atlântico, passaram por uma longa tempestade em alto mar. Uma criatura imensa saiu das águas, e parecia querer destruir aquele barco. Benevides tentou despistar da criatura ao passar as coordenadas para o piloto, mas sem sucesso. Miguel tentou acertar a sua pesadíssima lâmina de três metros na criatura, mas parecia não surtir efeito. Felipe III não estava com as indumentárias necessárias para uma luta desse porte, ainda. Por sorte, Samira, uma moça persa que estava a bordo, disse que aquela criatura, que mais parecia uma serpente gigante, tratava-se de Leviatã. A garota levantou os braços, e olhou diretamente para os olhos da mítica besta fera, e assim recitou “deixe-nos passar, por favor, e não iremos mais perturbar o seu sono”. Em poucos minutos, a criatura desapareceu na imensidão do mar. Felipe III não perdeu a oportunidade de chamá-la para tomar uns drinques no México. Mas Samira disse estar comprometida, e quando chegassem ao México, iria subir para trabalhar em conflitos no norte mexicano.

Ao chegarem na Península de Yucatan, Campeche, no México, os guerreiros desceram do barco e foram direto à taverna local. Benevides negociou um dormitório para descansar por uma noite, e lá eles ficaram. Miguel ficou bêbado, de tanto beber tequila. O grandalhão simplesmente subiu na mesa e urinou em seu próprio copo, para a alegria de Felipe III, que adorou presenciar aquela cena.

No dia seguinte, partiram para a Chicxulub. Lá, tiveram que deter uma criatura predadora nos arredores da cratera. Miguel ficou com o cargo de deter, enquanto Benevides despistava o bicho. Felipe III aproveitou a deixa para recolher o pedaço de meteorito. De lá, voltaram para Campache a cavalo, e negociaram uma partida para o País de Gales.

No País de Gales, eles tiveram que passar pelos anglo-saxões. Mas não tiveram muito trabalho. Felipe III se apresentou como filho do Rei Felipe II, e isso facilitou a ida ao lago Llyn y Fan Fach. Foi uma longa viagem de cinco dias, porém eles foram desenvolvendo mais as suas amizades, trocando experiências de vida. Enquanto Felipe falava sobre a falta de propósito que tinha na vida, os outros falavam da dificuldade em sobreviver na periferia.

Ao chegarem no lago, recolheram o casco da tartaruga marinha com a ajuda de um pescador local, John, que os recebeu muito bem em seu chalé na beira do rio. Os guerreiros continuaram a jornada até o deserto do Saara. Ganharam, como presente de John, três capas de proteção contra o sol, que iriam precisar no Saara. Lá, precisaram enfrentar três escorpiões venenosos gigantes. Miguel deu conta de todos, e Benevides se propôs a coletar os materiais após a detenção das criaturas. Felipe avistou uma caverna próximo de uma pequena fonte d'água, no meio do deserto. A essas alturas, Felipe estava exausto, e pediu quarenta minutos de descanso perto da pequena poça d'água. Em meio à conversa, os três falaram sobre os seus problemas paternos. Ambos tiveram pais ausentes. No caso de Miguel, não existia outra opção, para um filho de pescador com uma prostituta. Já Benevides, precisou se virar desde criança, roubando frutos para alimentar a sua mãe, que havia tido um caso com um dos bispos do Vaticano, e deste caso nasceu ele.

Após o momento de conversa, eles se levantaram e adentraram-se à caverna, que era repleta de aranhas imensas. Lá, para a surpresa de todos, encontraram bastante ouro. Os olhos de Benevides brilharam, e não perdeu tempo para encher as suas três mochilas. Do Saara, andaram até Nador, Marrocos. De Marrocos, adentraram em uma embarcação que cruzaria o Mar de Alborão, passaria pelo Mar Tirreno, e chegaria na Península Itálica.

Chegando no território italiano, foram direto para a Sicília, onde fica o Vulcão Etna. Antes, resolveram passar por Florença, a pedido do Felipe III, para conhecer o lendário autor da obra A Última Ceia, de Leonardo da Vinci. Mas o artista havia sumido, simplesmente. Sem sucesso, Felipe III resolveu continuar a aventura até o Etna. Lá, assentiram a presença de um Dragão Aphiptere, de cor verde, sobrevoando por volta do vulcão isolado, e precisaram agir de maneira furtiva, sem que o dragão

percebesse. Dessa maneira, Benevides liderou a tarefa, e foi até os arredores, e buscou o material de cor vermelho fluorescente, que brilhava. Mas não demorou para o dragão perceber os intrusos, e logo, emitiu um estrondoso som. Em seguida, soltou uma bola de fogo imensa por cima de Benevides, mas Felipe III chegou na hora exata para afastá-lo. Os dois continuaram fugindo daquela criatura gigante, mas com dificuldade. Miguel então, saiu do seu posto e lá foi defender os dois. Tentou distrair o bicho, enquanto os outros dois corriam. Finalmente, conseguiram escapar. No entanto, Miguel morreu queimado pelas chamas ardentes daquela criatura. Felipe III chorou perante o sacrifício do companheiro, e o agradeceu pelos ensinamentos, enquanto olhava para o céu “um dia irei te reencontrar, parceiro”.

Felipe III e Benevides finalmente voltaram para a Espanha. Passaram pelo deserto Itinéraire, e recolheram a erva medicinal que estava situada em um calabouço secreto, repleto de esqueletos apodrecidos no chão. A erva estava bem próxima de uma cela. Não se sabe como essa erva foi parar ali. Ao voltar para a periferia de Valladolid, eles entregaram os materiais para Juan, que logo perguntou sobre o paradeiro de Miguel. Foi com muita tristeza que Juan recebeu a notícia da partida do grandalhão. Olhou para Felipe III, respirou fundo, e disse para vingar a morte do companheiro fazendo a verdadeira justiça pela Europa.

Em sete dias, a armadura de Paladino e a Lâmina Divina já estava pronta. Juan fez questão de entregar, pessoalmente, para Felipe III. Felipe, após vestir as suas novas indumentárias, sentiu um poder oculto muito forte. Ao segurar a sua lâmina, ele pensou no quanto poderia fazer diferença na vida de muita gente.

Felipe III, então, adotou o codinome Dom Felipe III - O Paladino do Povo, e começou a agir como vigilante, fazendo justiça com as próprias mãos. Salvou, durante os últimos dezenove anos, inúmeros indefesos de emboscadas, e buscou suprimentos para aqueles mais necessitados. Com o tempo, tornou-se uma lenda, e por onde andava, era aplaudido pelos oprimidos dos vilarejos, aldeias e cidades mais baixas. Aos 41 anos de idade, ele ainda agia em prol do bem. O mesmo acredita na divindade do senhor, e acha que a representatividade cristã europeia nada tem relação com a verdadeira palavra escrita na Bíblia.

Ao avistar corpos queimados próximo do Vaticano, o herói estilosso foi investigar os rastros, e deparou-se com um portal escondido em uma sala subterrânea. Ao entrar no portal, ele, agora em João Ninguém, em um cenário gótico do futuro, mais de quinhentos anos depois.

O Paladino do Povo estava mais preparado dessa vez, embora não estivesse contando em deter inimigos do futuro. Às vezes, a sua necessidade de apresentar-se de maneira magistral era tão grande que ele perdia o equilíbrio em suas lutas. O guerreiro não sabia mais onde estava, naquele cenário noturno repleto de criaturas como ceifadores, cangaceiros infernais, pragas e espectros sobrevoando os lugares. Ao sair da Igreja São Francisco, ele caminhou até a costa da cidade. Ao chegar ao busto do Augusto dos Anjos, deparou com uma horda de cangaceiros infernais.

Derrotou todos, e saiu em busca de respostas pelo litoral. Conforme caminhava, durante muitos dias, notava que a noite não acabava. Logo, temeu ser uma força das trevas controlando aquele lugar. No caminho, cruzou com Marcão Nôri, um anão que estava se defendendo de espectros. Dom Felipe, com a sua lâmina divina, conseguiu assustá-los com um feixe de luz. Marcão disse ter ouvido falar de um lugar em que a água cura doenças. O lugar se chama Areia Dourada. Juntos, caminharam até lá.

Na Areia Dourada, os dois viram pescadores serem atacados por pragas. E foi nesta luta, na tentativa de defender os pobres pescadores, que Felipe III, no auge do seu charme de cavaleiro lendário, precisou ser salvo por uma mercenária conhecida como Sayonara Midori. Sayonara, que o salvou de uma emboscada, o xingou de idiota “pare de ser amostrado e preste atenção no ataque dos inimigos, seu delinquente!”, e brava do jeito que é, logo foi embora. Contudo, no fim das contas, o Paladino do Povo logo parou e virou para os pescadores, acenou e sorriu para eles. Em segundos, uma salva de palmas para o homem foi feita. Agora, Dom Felipe III, em meio aos aplausos e à gratidão dos indefesos, deu a sua palavra em proteger a região da Areia Dourada.

Dom Felipe III cravou a sua espada numa rocha, ajudou a construir as barreiras e a recrutar outros guerreiros. Iniciou um rigoroso treinamento e obteve aprendizes. Montou um conselho com três membros: Apolo Cristóvão, um brutamontes de dois metros que um dia foi pescador, e hoje decidiu-se usar a sua força bruta para tomar conta do Vale; Marcão Nôri, o anão que conheceu no caminho, cuja inteligência se sobressai ao estipular excelentes estratégias e coordenadas para o célebre Paladino do Povo transitar nas estradas de João Ninguém; Anna Lucena, uma garota com orelhas pontudas especialista em arcos. O Senhor Dom Felipe III tem até uma pequena queda por Anna, e sempre que possível, flerta a moça com elogios plastificados “não estaria a fim de beijar um príncipe hoje, garota?”. No entanto, apesar da aparência, ele não tem sorte com garotas. Sempre recebe um tapa na cara, sendo Chiara, a célebre cantora do seu tempo, a única em que cravou uma aventura, ao invés de uma desventura com ele.

Tão movimentada é esta região norte de João Ninguém, que muitos reinos foram construídos ao longo de cinco anos: Império de Intermares; Centro de Treinamento de Arquearia Alamoana; Forte de Cabedelo. E também, claro, regiões perigosas como O Pântano do Jacaré da Morte; Camboinha – lugar onde a areia é movediça, dentre outros lugares.

Dom Felipe III se encarregou de aventurar-se pelos arredores, só que desta vez, sozinho, pois a memória de Miguel ainda estava fresca na sua cabeça, embora tenha acontecido tempos atrás. Ele preferiu não envolver nenhum companheiro, até aquele momento. E enquanto explorava, cravava uma bandeira com o Brasão do Vale da Areia Dourada no local, reivindicando a região.

Dom Felipe III ficou intrigado quando eu o salvei. Mas antes de me procurar,

resolveu explorar mais em direção ao sul e ao centro, que foi onde estava quando chegou em João Ninguém. Ao retornar para o centro, depara-se com uma pilha de corpos humanos mortos no chão, sem sangue aparentemente, até um teatro. Ao chegar lá, encontrou uma mulher quase morta. Com ela nos braços, ele a levou para o Vale. Após acordar, ela disse que o nome é Maria, e que foi atacada, molestada e torturada por uma outra mulher que se alimenta de sangue e que possui uma gata de estimação. Maria afirmou que os maiores pontos fracos da garota são: luz e estaca. Uma vez que percebeu o quanto a usurpadora se entretinha com a escuridão.

Dom Felipe III trouxe consigo, também, a vitrola dos aposentos do teatro. Ele não entendia bem o que era aquilo, mas Anna Lucena entendia, e não perdeu a oportunidade de colocar a canção A Cordilheira, de Guilherme Arantes, para a alegria do povo do Vale da Areia Dourada. Saudosa essa vitrola, que guardo até hoje, com muito carinho!

O Paladino do Povo, dessa vez, resolveu recrutar Marcão e Anna para irem negociar uma aliança com um Forte mais ao norte de João Ninguém. Marcão disse que o Forte é tomado por seres antropomorfos, e que a Líder das criaturas (no caso, eu) Sayonara Midori, toma conta do local.

Darei um intervalo para vocês respirarem, tomarem uma água, e voltarem para o resto da história.

I I . VI

João Ninguém e o Rugido Central

Primeiramente, gostaria de agradecer a todos vocês, por terem ouvido essa história toda até aqui. Estou ficando um pouco velha, e tudo isso foi há muito tempo, como vocês devem ter percebido. Tivemos algumas perdas, mas ainda chegaremos nesta parte. Aprendi muito durante a minha jornada, e sinto muita falta da minha mãe.

Bom, para aqueles que estão chegando agora, me apresentarei novamente. Me chamo Sayonara Midori, e sou filha de um humano com uma Kitsune, ou seja... sou uma mulher raposa, por isso tenho essas orelhas pontudas. Passei a minha infância e adolescência em um cativeiro, sem ver a luz do dia, sendo tratada como um inseto pestilento pelo meu próprio pai, que me maltratava amiúde.

O meu pai era um famoso político de João Pessoa, que enganava muitas pessoas com o seu discurso hipócrita e desonesto. O meu pai era um bandido mafioso, um dos mais temidos da região. Um dia, ele viajou para o Japão e conheceu uma criatura com orelhas e dentes afiados de raposa, Hanna Midori, a minha eterna mãe. De início, trocaram alguns olhares e logo a minha pobre mãe foi seduzida pelo degrado. Tiveram uma relação sexual pra lá de estranha, só de imaginar. Eu meio que nasci no meio de matagal meses depois. O meu pai, quando descobriu da minha existência, me levou, junto da minha mãe, à sua casa em João Pessoa, e nos deixou em seu porão, ao lado dos ratos e baratas.

O que o meu pai não sabia durante toda a sua vida é que durante o tempo, aprendi a lutar artes marciais com a minha mãe, pois ela acreditava que eu iria me salvar em algum momento. Era uma mistura de Karatê e Muay Thai, mas eu não tinha paciência para a parte filosófica da coisa. A pobre da minha mãe tentava, mas eu apenas esmurrava a parede de tanto ódio no meu coração. Eu treinava exclusivamente para um dia poder espancar o meu pai.

Com o passar daqueles anos, adquiri uma incrível habilidade de decorar todos os palavrões possíveis. Eu era muito impaciente, e fui aprendendo a lidar com o meu péssimo humor com alguns dos amigos que fui construindo no decorrer dos anos posteriores após ter conhecido Dom Felipe III. Inclusive, aprendi com ele a lidar com os meus problemas de forma mais descontraída. No entanto, Ayane se tornou uma grande amiga. Uma amiga que teve muita paciência em me alfabetizar, e limpar aquela minha boca suja horrível, repleta de palavras de baixo calão. Ayane era uma mulher muito inteligente, não é à toa que construíram uma escultura com

a sua imagem aqui neste vilarejo. Era uma incrível professora, e serei eternamente grata a ela. Mas voltemos ao ponto de onde estávamos.

Quando a cidade de João Pessoa enlouqueceu, o meu endoidou também, e cometeu suicídio. Não sabíamos se ele estava envolvido com os chefes das corporações locais, ou se ele ajudou a financiar algum monumento em um local proibido. Sei que ele não suportou ver a sua cidade escurecer e receber aquelas entidades malignas. No fim das contas, isso não importa mais. O que realmente importa, é que eu e a minha mãe conseguimos escapar daquela casa mal assombrada. Fugimos em direção ao norte. Naquela altura, eu tinha as minhas habilidades marciais em dia, e não parava de xingar todas aquelas criaturas desgraçadas que via pelo caminho.

Muitos dias se passaram, nem sei quantos. Passamos por maus lençóis diversas vezes. Pois tivemos que enfrentar estranhos vultos, e passar pelo Pântano da Morte. Só de lembrar daqueles jacarés imensos e famintos, me dá calafrios. Mas graças à agilidade oriunda da nossa raça Kitsune, conseguimos despistar alguns inimigos e continuar a nossa jornada até chegar no Forte, no extremo Norte do que já se chamava João Ninguém.

Não havia ninguém naquele forte, o que era estranho. Pois ninguém havia tido a ideia de ir para lá. Ao chegar, dei um imenso rugido central, o que atraiu outras criaturas antropomorfos que viviam escondidas no decorrer dos séculos. Que eram os lobisomens.

Quando os lobisomens chegaram, nos entendemos logo de primeira. Balduf, que era um dos mais fortes, aparentemente, tomou a frente do bando. Concordamos em tomar conta daquele forte, sendo ele o responsável pela segurança do local, enquanto eu saía para buscar suprimentos. Juntos, enfrentamos algumas ameaças: insetos gigantes, bestas e até bichos voadores. É preciso lembrar que o céu, naquele tempo, era sempre escuro, e tinha ideias de eclipse lunar, dias em que o céu se avermelhava.

Cinco anos se passaram, e a cidade ficou repleta de segregações feudais. Me tornei uma lutadora de guerra extremamente arrogante e sem educação. Não me importava muito em receber créditos daqueles pobres coitados que eram atacados por ceifadores. Inclusive, salvei até um cavaleiro narcisista que vi sendo atacado próximo de um vale de pescadores.

I O Confronto

Precisei contar a história de muitas personalidades até aqui. Agora, encerrei o primeiro capítulo dessa jornada com o primeiro confronto com os verdadeiros inimigos. O primeiro de vários. Chegou a hora de vocês ligarem os pontos e conectarem todos os contos que eu apresentei para vocês. Pois a partir daqui, todos nós iremos nos conhecer, finalmente.

Tudo começou quando soube que três guerreiros me aguardavam pelo lado

de fora da muralha do forte. Enquanto esperavam, o homem de capas, que parecia ser aquele cavaleiro que salvou, não perdeu a oportunidade de perguntar se os companheiros também acharam me achavam atraente, apesar de selvagem e desbocada. Hoje, vejo o Dom Felipe III como um grande homem. Porém, naquela época, eu o achava um idiota arrogante de merda. Aquele babaca não sabia que possuímos uma audição aperfeiçoada (risos). Antes de Marcão e Anna (seus companheiros) responderem, o portão se abriu e um Lycan, Bardulf, os encarou por 10 minutos. Dom Felipe III rendeu as mãos e colocou a sua espada no chão, e pediu gentilmente para falar comigo. O Paladino disse querer um acordo de paz com o Forte.

Os três, ainda desarmados, foram até o salão principal onde supostamente me aguardavam, sendo escoltados pelo guerreiro Lycan Conri. Mas ao chegarem, a poltrona estava vazia. Magoadão, Felipe III virou as costas e disse que voltaria um outro dia. Mas antes, eu gritei “ei, você é aquele idiota que eu precisei salvar?”. Logo, Felipe III vira e diz “não foi bem assim”. Logo, me aproximei, de uma estrondosa risada, e perguntei sobre a razão de quererem um acordo. Eu não confiava muito em um cara narcisista, que estava passando as mãos no cabelo o tempo todo, o que me dava nos nervos!

Felipe III explicou que João Ninguém é uma cidade provavelmente sucumbida pelas trevas, e que estaria sob comando de uma bruxa que veio da sua mesma época, há mais de quinhentos anos, querendo vingança contra a entidade cristã por ter tido a família morta pela Igreja Católica durante a Inquisição espanhola. Ela, ao utilizar feitiços secretos guardados a sete chaves, conseguiu abrir um portal por debaixo do Vaticano e viajar no tempo. Para o Paladino, ele tem a tarefa de detê-la e voltar à sua terra natal, com ela, para prendê-la pelos seus crimes. Ele disse que, em breve, a escuridão entraria por completo nos arredores e ninguém nem mais enxergaria luz, apenas gritos de desespero e morte. Contudo, naquela altura, dada a minha imaturidade juvenil da época, bocejei e perguntei “já terminou a história? Mas que conversa longa...”. Felipe III, com um olhar de decepção, disse que voltaria mais tarde, para saber da minha resposta.

Fiquei pensativa, e achei uma loucura absurda ele dizer que veio de quinhentos anos atrás. Eu não tinha muito jeito com as pessoas, admito. Eu apenas sabia gritar, resmungar e xingar.

Precisei visitar a minha mãe, Hannah, e contei sobre a história que ouvi do babaca narcisista indefeso. A minha mãe, tão sábia, franziu a testa, cruzou os braços, e falou que eu deveria ter tratado melhor aquele homem. E que eu deveria pensar, ao invés de falar coisas precipitadas. Que ele parecia estar falando a verdade. Enquanto andava para o lado e para o outro, o mensageiro do forte, chamado Bainha, veio entregar uma carta pessoalmente para mim. Ao abrir a carta, solicitei ajuda para Balduf traduzir o idioma, que estava escrito em espanhol: “Une-se a mim ou queimarei todo o seu povo vivo com as chamas da perdição. Com amor, Thelema”. Fiquei furiosa com aquela carta. Grunhi os meus dentes afiados e saí do

Forte com a minha aura visceral. Eu não sabia quem era Thelema. Pensei que talvez pudesse ser a bruxa de quem o Felipe III falava em seu discurso.

Optei por fazer uma visita até o Vale da Areia Dourada, e falar com o Dom Felipe III. Marcão Nóri me atendeu, e levou-me até o Paladino do Povo, que era como Felipe III gostava de ser chamado. De cara, gostei bastante do pequeno homem, Marcão. Tão tímido, mas tão engraçado!

Fomos até a mesa de guerra para traçar planos. Anna disse que em uma das suas buscas por suprimentos, avistou três guerreiras com as armas brilhantes se aproximando de uma garota sorridente, de cabelos rosados, com um gato. A garota batia na descrição de Maria.

Dom Felipe III traçou um plano, e me sugeriu voltar para o Forte para buscar ajuda com os Lycans, porque apenas eles seriam capazes de deter o que ele suspeitava tratar-se de uma vampira, segundo as lendas que ouviu quando criança. É uma história lendária sobre lobisomens serem os eternos inimigos dos sanguessugas. Quem era para eu discordar? Coube perguntar essa história ao Balduf, depois. No plano do nosso Paladino do Povo, Anna recebeu a tarefa de espiar, na surdina, o que estava acontecendo naquele confronto. Já o próprio se encarregou de conversar, novamente, com Maria, para ter certeza se o ponto fraco de Rose era mesmo a luz. Maria respondeu que sim, e disse querer um treinamento para se tornar uma guerreira também, para nunca mais se humilhar na condição de escrava de ninguém. Dom Felipe III concordou, mas apenas após o confronto.

Fui até o Forte e entrei em contato com Balduf. Disse que precisava de um Lycan guerreiro disponível para enfrentar uma suposta Vampira comigo e os outros. Triste, Balduf recrutou um dos seus melhores guerreiros de Guerra, Conri, para a tarefa. E comigo, fez uma dupla e tanto!

Já na mesa de guerra do Vale, nos encontramos para iniciar a execução do plano, e fomos avante, em direção ao confronto. Ao chegar na encruzilhada, o que parecia ser uma moça de roupa vermelha e uma índia, eram corpos desmaiados no chão. Eu avistava uma estranha cortina de fumaça de cor estranha cercando os arredores daquele lugar. O mais estranho é que, ao olhar para o lado, vi o Paladino do Povo também caído no chão, com dificuldades respiratórias. Naquele momento, lembrei que a minha mãe me falou que nós, criaturas híbridas com instinto animal, somos imunes a certos malefícios, inclusive o aroma de magnólia, que na época, não sabia do que se tratava.

Eu não pensei duas vezes e fui atacar aquela usurpadora sem misericórdia, mal sabia eu que aquela criatura era imortal, e que não seria detida facilmente. No entanto um estranho vulto, uma silhueta de uma caveira, vi se aproximar, e me salvou naquele embate. A caveira encapuzada vestia um elegante terno amarelo e preto, e disse que atende por Ayane, por mais estranho que pareça uma criatura asquerosa que mais parecia um mensageiro da morte me salvar.

Ayane logo portou a sua forma humana, para a minha surpresa. Disse que

ao olhar para os olhos daquela garota, Rose, não via nenhum sinal da vida, apenas morte e... confusão. Isso confirmou sobre Rose se tratar de uma vampira. O problema era que a única arma capaz de detê-la era a lâmina de Dom Felipe III, que emitia luz, ou as flechas de Yara, ambos estavam desacordados.

Rose, com o seu gato, abriu as asas e veio lentamente, andando e sorrindo, em direção a nós, a suas presas. Ayane conjurou o Curupira, que correu em direção à vampira. Ao mesmo tempo, ouvi risadas finíssimas acompanhadas por um som infernal instrumental. Outras duas bruxas surgiram do nada: uma magricela que atende por Roxas, e outra delinquente chamada de Lilás, seguidores de Thelema. Elas estavam à procura de Lavanda, e se prepararam com aquele embate.

Ayane disse que a situação perdeu o controle. Pois ela conjurou O Saci. As entidades folclóricas tomaram um bom tempo distraindo Rose Vlad Isabel. Ayane pegou Yara e Scarlet, enquanto Conri carregou Dom Felipe III. De maneira muito relutante, acabei concordando, embora não gostasse de fugir de uma luta. Escoltei Anna, que estava ferida devido um feitiço mortífero de Roxas, em direção ao norte, para o Vale. Realmente não havia chances de vencermos aquele pandemônio.

Enquanto íamos para o Vale da Areia Dourada. As entidades folclóricas ocupavam-se com a vampira e uma das bruxas, Lilás. Mal sabíamos que Roxas nos seguiu até o Vale, e isso acarretou um sérrimo problema, uma bomba relógio que viria a explodir alguns dias depois. Soube que aquele embate foi um furacão de loucura magistral, pois a bruxinha se virou contra Rose, por ela ter supostamente assassinado Lavanda, a sangue frio, após ter lambido o suculento sangue da criatura. Ao chegarmos no Vale, Maria recebeu os aliados doentes e desacordados na enfermaria e batizou todos com a água sagrada do Vale. Após duas horas e meia, a dançarina, a índia e o paladino já estavam em pé e discutindo igual um bando de crianças birrentas.

Quando acordaram, todos estavam confusos, até mesmo eu. Yara andou discretamente até a praia. Scarlet perguntou em que lugar estava, e Ayane respondeu que estavam no Vale da Areia Dourada, um reino litorâneo localizado no norte de João Ninguém. Dom Felipe III as reuniu na sala de guerra, e contou para todos que veio do passado através de um portal no Vaticano, o que deixou todos boquiabertos, até mesmo Ayane.

Scarlet disse que ela, juntamente com Yara e Ayane, vieram do Núcleo Secretário de Abiarap em busca de alianças. Ayane, surpresa com a água de caráter medicinal, perguntou ao Paladino se poderia levar um pouco para o Núcleo. Dom Felipe, relutando, afirmou que sim, embora os seus comparsas discordassem. Entretanto, o homem da capa vermelha propôs uma condição: todos iriam precisar agir em conjunto.

Naquela altura não parecia uma má ideia todos nós agirmos em conjunto, embora as nossas personalidades fossem contrastantes. Yara, por exemplo, logo entrou em atrito com o Paladino do Povo, afirmando que ele não tem senso estratégico.

ta suficiente para montar planos. E mais uma inimizade a índia arrumou. Sorte ela que Dom Felipe III a achava bonita, mas isso não era nenhuma novidade, vinda de um homem como ele. Ao menos isso amenizou um pouco o atrito entre eles, mas não o suficiente para discutirem durante uma tarde inteira.

Scarlet, por sua vez, disse que é impossível prever todas as ameaças, e que todos nós deveríamos ser otimistas e acreditar que íamos vencer no final, que por sinal, recebeu um outro sermão de Yara, a chamando mais uma vez de imprudente e sonhadora ingênua. O fato é que durante dias, não conseguimos entrar em nenhum consenso, enquanto isso, uma bruxa disfarçada de vítima indefesa havia se infiltrado no Vale.

No quarto dia de discussão, após a encruzilhada, chamei todos para a sala de guerra e os chamei de idiotas, "...o mundo está acabando e vocês estão discutindo em quem quer ser o líder, seus imbecis de merda!". Bom, não demorou muito para Ayane falar que a minha boca é tão suja que me faz perder a razão. Contudo, embora fosse verdade, lamento em dizer que a minha tática funcionou, para a minha alegria. Duas noites se passaram, e Yara e Felipe III finalmente entraram em um acordo. Felipe III aceitou Yara enquanto líder daquele contexto em específico, mas que em breve voltaria ao seu posto, com a condição que Violeta Thelema não deveria ser assassinada, pois o paladino acreditava que a sua missão seria voltar, com a feiticeira, para o seu tempo de origem, na Espanha.

A caçadora ordenou que todos iriam precisar levar consigo uma porção da água sagrada do vale para curar-se contra os eventuais aromas de magnólia, e que Anna, Maria e Marcão deveriam permanecer no Vale, ajudando os outros e defendendo o local contra possíveis ameaças. Já Conri, precisaria voltar ao Forte para proteger os habitantes dali durante a minha ausência, juntamente com Balduf. Ayane faria patrulhas entre as extremidades de João Ninguém sem ser percebida, em sua forma de espectro esqueleto. Já a própria Yara iria aventurar-se comigo, Scarlet e Felipe III, na surdina.

Foi estabelecido que eu e o paladino seríamos os jogadores da frente, ou seja, enquanto Felipe III seria o tanque, com a sua pesadíssima espada, eu seria o suporte, de perto, e desfilaria ataques corpo a corpo, com os meus punhos e chutes. Yara ficaria por trás, atacando de longe com o seu arco, e Scarlet iria enfraquecer o poder mágico dos inimigos com as suas danças astrais, tendo a sua função enquanto complemento de combate, e essa estratégia tática perdurou durante um bom tempo. Dessa forma, o time funcionava como uma equipe tática de combate eficiente. O segredo era não deixar Yara e Scarlet conversarem por muito tempo.

A primeira tarefa seria levar a água sagrada para o Núcleo, para depois subir na falésia do Altiplano, onde reside a líder das bruxas, Violeta Thelema, juntamente com o seu exército de crianças musicistas do mal, em seu palácio gótico. Nos preparamos para o início da aventura, e sabíamos que iríamos enfrentar todos os tipos de ameaças, daquele ponto adiante. Após os preparativos, partimos para o sul, em

direção ao Núcleo.

Após partimos, ouvimos o barulho de uma explosão. Olhamos para trás, e vimos chamas e fumaças no Vale. Ficamos tensos, abalados, e preocupados. Mas estávamos um pouco distantes. Cruzamos com Ayane no caminho, e ela ficou de investigar o que aconteceu no Vale.

II O Sorriso da Morte

Roxas, a bruxa que nos seguiu até o Vale, se fez de vítima indefesa e pediu ajuda para entrar no Vale da Areia Dourada. Infelizmente, os guardas que foram treinados por Dom Felipe III não identificaram que se tratava de uma ameaça. Não estou julgando, mas é uma pena que eles não tenham investigado o suficiente. A feiticeira portava uma gaita, e durante as primeiras noites, costumava emitir belíssimas canções com aquele instrumento.

Algumas noites depois, ela reuniu alguns civis em torno da sua serenata em um palco, e aproveitou para fazer um discurso, que aprendeu magistralmente com a sua líder, Violeta Thelema, sobre aquelas pobres almas darem a sua vida à Thelema. Caso contrário, ela queimaria o Vale com as mais quentes chamas da perdição. Marcão e Anna foram investigar, mas a praça já estava uma bagunça total. A servidora facilmente deu um jeito no pequeno homem, Marcão, o deixando gravemente ferido, fadado à morte, enquanto se contorcia no chão. Já Anna...foi a nossa primeira perda. Ela jurou proteger o Vale, mas foi pária o suficiente para Roxas. A feiticeira fez questão de torturar a garota até o seu último suspiro, e em seguida emitiu as perigosas chamas da perdição para queimar o lugar com todos vivos.

Infelizmente, Ayane chegou tarde demais. Mas conseguiu salvar Marcão e Maria. Juntos, foram em direção ao mar, para curar as feridas do anão e de Maria. Juntos, eles pausaram na areia, e lamentaram a tragédia que havia ocorrido há pouco. Maria perguntou sobre o passado de Ayane. Ela discretamente olhou para baixo e derramou algumas lágrimas, e baixinho, revelou que estas chamas a fizeram lembrar de um evento marcante em sua vida. Ela contou boa parte da sua história naquele momento, para os dois ouvirem.

Ayane foi uma célebre professora de línguas e religiões. Intelectual, ela tem conhecimento de quase todos os povos, tribos, mitos e religiões do mundo. Ela se comunica com os mortos, e relaciona-se de maneira intrínseca com o plano espiritual. Os seus pais faleceram ainda durante a sua infância, de bala perdida, enquanto caminhavam na margem de uma praia. Com a tragédia, foi adotada, mais tarde, por uma família envolvida em projetos sociais e crashes.

Quando cresceu, optou por dedicar a sua vida aos estudos e pesquisas sobre línguas, religiões, mitos e folclore. Aos 25 anos, saiu da casa dos pais adotivos para viver sozinha, tornou-se professora universitária e após quatro anos abriu uma escola.

A escola foi atacada covardemente por ceifadores e cangaceiros infernais, e a maior parte dos seus alunos morreu de forma injusta. Além disso, a universidade também foi queimada.

Ayane, com a sua simpatia, espalha alegria por onde passa, não perdendo a oportunidade de fazer alguma piada com algum monstro ou criatura, sempre que possível. Naquela época, não restavam muitas esperanças. E ainda não sabíamos o real poder mortal das ameaças. Enquanto Ayane encontrava-se com Marcão e Anna lamentando a catástrofe e a partida de Anna, estávamos chegando na metade do caminho até o Núcleo, no Busto dos Augusto dos Anjos.

III O Olhar de águia

Durante a nossa caminhada, presenciei o paladino dando os seus flertes em Scarlet nas horas vagas. Mas claro, sem sucesso. Yara é muito quieta, e não era muito de conversa. Mas eu tentei extraír dela o máximo possível, e por incrível que pareça, o meu jeito imaturo de ser, a fez soltar alguns detalhes sobre a sua vida. Ela me disse que gosta de pessoas sinceras e corajosas.

Yara é descendente por parte de mãe dos índios das tribos Tupi Potiguara, que foram caçados pelos colonizadores e pelo governo, ao longo dos séculos, e por parte pai dos escandinavos nórdicos europeus. Quando criança, viveu numa comunidade oculta da civilização, onde aprendeu, com a mãe Thayná Maíra, muito sobre os seus princípios éticos e morais, além da caça e técnicas de sobrevivência.

Yara tornou-se independente muito cedo. Ela costumava resolver os seus problemas de maneira objetiva e consistente. Na ausência do seu pai, que faleceu devido a uma doença degenerativa durante a sua adolescência, ela já representava a força protetora da família.

Yara, na sua adolescência, viajou para a capital com fins de estudar arquitetura e se tornar uma projetista. Porém, após os incêndios se iniciarem na cidade, voltou para a sua toca de origem, e ao chegar, uma cena entristecedora ela presenciou: deparou-se com uma pilha de corpos queimados estilhaçados no chão, incluindo a sua mãe. Yara, colocou o pé em uma tábua, olhou para os céus e no franzir da sua testa e olhos espremidos, prometeu a si própria honrar o legado da sua mãe. Usou as habilidades aprendidas na sua infância para sobreviver após o apocalipse, e sozinha, tornou-se uma andarilha, até conhecer Ayane e Scarlet.

O papo com Yara estava muito legal, mas precisávamos eliminar algumas criaturas que vinham em nossa direção. Não sabíamos sobre o paradeiro de Rose e Lilás, mas continuamos seguindo adiante. Yara avistou, de muito longe, com aquela fabulosa visão de água, uma aglomeração de morcegos vindo do que parecia ser um castelo gótico no topo de uma montanha. O futuro estava incerto, e sabíamos disso. E assim, os heróis iniciaram uma longa aventura que estava apenas começando. O restante da história, ficará para a imaginação de cada um de vocês. Pois precisarei

descansar por um bom tempo. Pois é, a idade chega! Não me deixem dormir muito, me acordem, que eu contarei o restante da história para quem quiser ouvir. Preciso aproveitar um pouco o gramado desse lindo vilarejo. Talvez eu precise me matricular numa aula de danças com a instrutora Crystal, filha de Scarlet, para me animar mais. Até breve!

II.VII Violeta Thelema



CÓDINOME: A BRUXA ILUSIONISTA

IDADE: 33

NATURALIDADE: ESPANHA

NATUREZA

VILÃ

RACA

HUMANA/ DEMÔNIO

CLASSE

BRUXO(A)

ARMA

CAJADO

HABILIDADES

I POSSESSÃO DEMÔNICA

II CASTIGO INFERNAL

III INVOCAÇÃO DIABÓLICA

IV CHAMAS DA PERDICÃO

FRAQUEZAS

I LUZ

II ÁGUA BENTA

III BESTAS FOLCLÓRICAS

IV SILENCIONADOR DE MAGIAS

PLAYLIST

Cry for the Moon - Epica
Beijo Fatal - Salário Mínimo
Satanic Mantra - Cradle of Filth
Terra de Ninguém - Project46
Year Zero - Ghost
Dama da Noite - Salário Mínimo
I Am Evil? - Diamond Head
Black Sabbath - Black Sabbath
Lost Wisdom - Burzum
Hallowed By Thy Name - Iron Maiden

Scaretale - Nightwish

Lady in Black - Uriah Heep

Engel - Rammstein

The Beast and the Harlot - Avenged Sevenfold

Mr. Crowley - Ozzy Osbourne

Come to the Sabbath - Mercyful Fate

Spellbound (by the devil) - Dimmu Borgir

As the Page Burn - Arch Enemy

Anjos da Escuridão - Salário Mínimo

Mr. Crowley - Ozzy Osbourne

Her Ghost in the Fog - Cradle of Filth

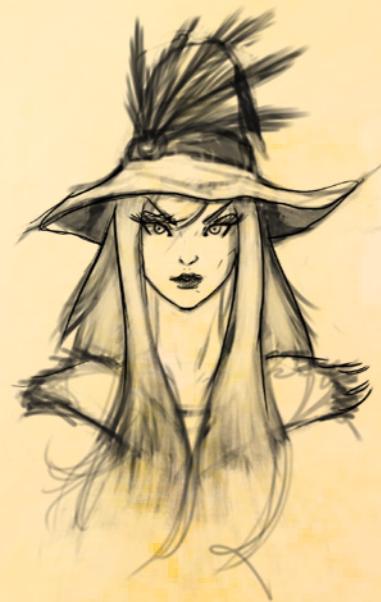
1

<https://open.spotify.com/playlist/3IFk4lhFrGQ5wy8s-F0yd70?si=2c3c8e31e25348b4>



A Bruxa Ilusionista

Violeta é a líder da seita Círculo Soberano Noturno. Com a sua postura messiânica, matriarcal e revolucionária, ela transmite a palavra em nome dos arcangels caídos. Com o poder elemental do fogo ao seu alcance, ela queima tudo que ela achar necessário.



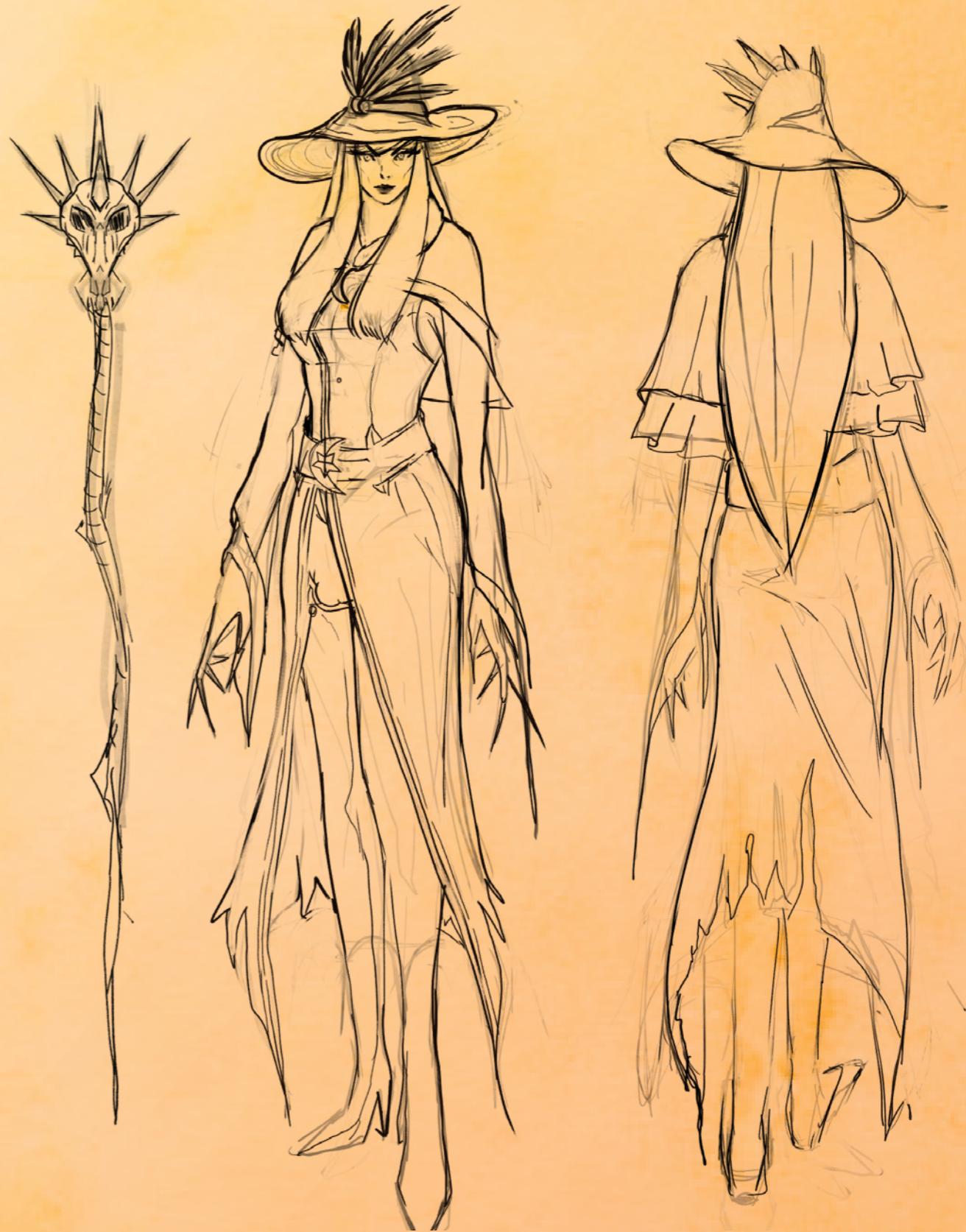
"**BELIAL, BEHEMOTH,
BEELZEBUB,
ASMODEUS,
SATANAS, LUCIFER**"

"**VOU EXECRAR O
CRISTIANISMO**"

Frases memoráveis

"**SALVE SATANÁS,
ARCANJO SENHOR**"

"**BEM VINDOS AO
ANO ZERO**"



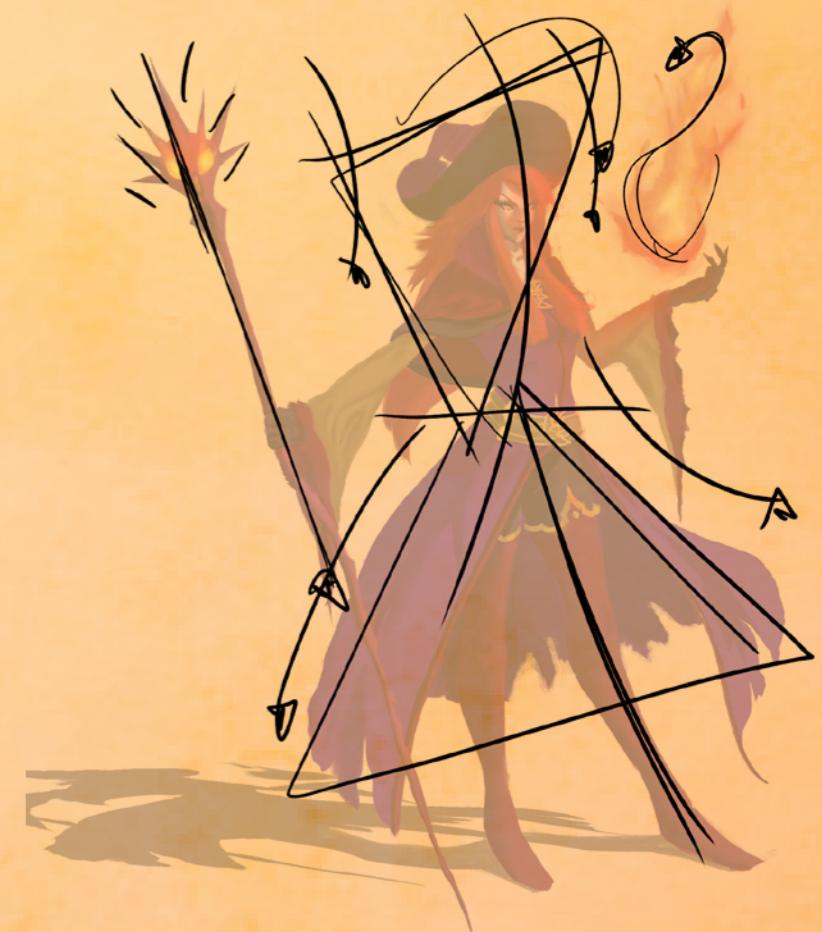
ARTE CONCEITUAL (CONCEPT ART)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA



VIOLETA

A cor da magia; do poder; da penitência
(Heller, Eva, 2008)



DOURADO

A cor do luxo, da ostentação, da celebração.
(Heller, Eva, 2008)



PRETO

A cor do negação; do luto; do fim
(Heller, Eva, 2008)



VERMELHO

A cor do sangue; da vaidade; do fogo
(Heller, Eva, 2008)



ACORDÉ CROMÁTICO

MAGIA
(Heller, Eva, 2008)

Documentos de Processo

Busquei alguns gestos inacabados relacionados ao processo de criação da personagem Violeta. Encontrei alguns registros documentais que foram produzidos no início do período de escrita desta dissertação. Na época, estava começando o aprendizado dos fundamentos do desenho artístico.



**PRIMEIRA VERSÃO
DA PERSONAGEM
VIOLETA**

Na imagem ao lado esquerdo, houve a tentativa de desenhar uma bruxa inspirada na personagem **Sypha Belnades** da série animada **Castlevania**.

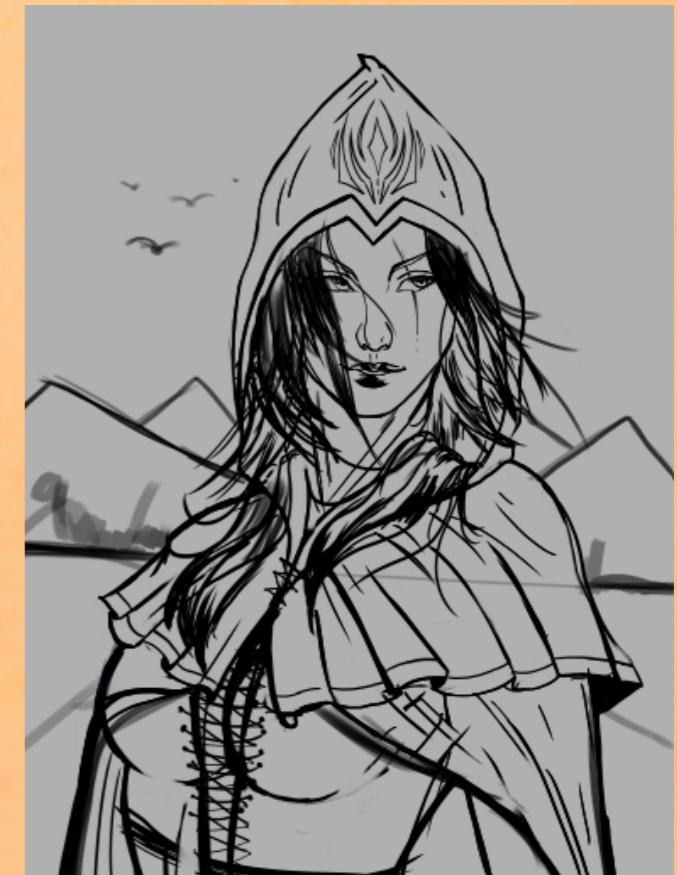
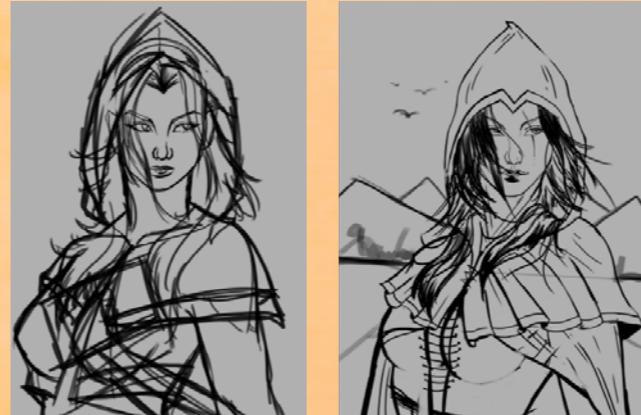
O desenho foi feito na data 22/07/2020. Estava começando a conhecer os métodos de construção de figura humana do autor Andrew Loomis e Charles Bargue.



**SEGUNDA VERSÃO
DA PERSONAGEM
VIOLETA**

Meses depois, resolvi recriar a personagem no contexto digital. A esta altura, na data 05/02/2021, já tinha conhecimento dos métodos de construção de figura humana do autor Andrew Loomis e já havia finalizado os exercícios do livro da autora Betty Edwards e Charles Bargue.

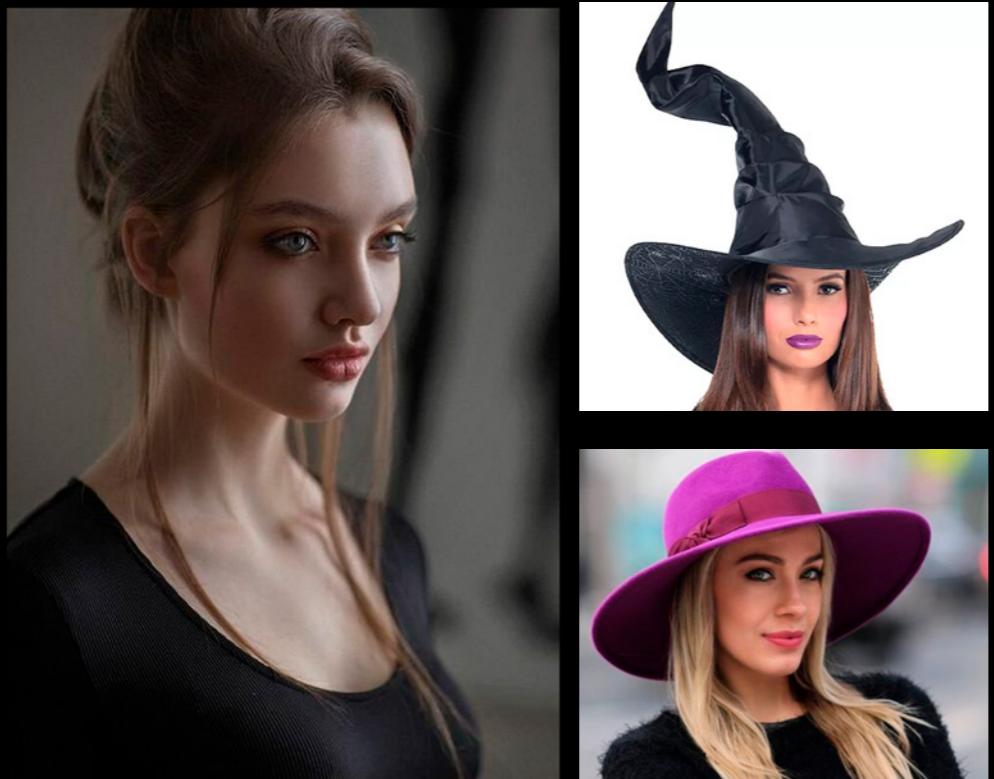
Esta foi a minha quarta experiência com desenho e pintura digital.



Durante a décima sexta semana do curso “Anatomia para Artistas”, na data 09/2021, foi feito um estudo de observação com o intuito de estudar a cabeça humana, utilizando um dos métodos assimilados no curso.

Após quatro meses se passarem, na data 11/2021, resolvi revisitar a peça e transformar o estudo de observação na personagem Violeta, que já havia desenhado anteriormente. De início, gostaria de uma ilustração mais próxima das cartas de Magic: The Gathering. Queria que Violeta tivesse um ar de mistério pelo olhar.

REFERÊNCIAS





Duas artes conceituais foram produzidas. Descartei a primeira versão devido a pose ser bidimensional. Recriei a personagem utilizando como referência o design de roupas que assimilei no Livro Final Fantasy XIV Havensword The Art of Ishgard (p. 51, 2021) e no livro História Ilustrada do vestuário (Laventon, p. 62, 2009)



Um dos aspectos mais importantes do Character Design, segundo Silver (2017), é considerar a silhueta da personagem como estrutura fundamental da leitura da imagem. Dessa maneira, não há espaço para insegurança ou indecisões referentes a aspectos supostamente subjetivos, como a adição de elementos que prejudicam a leitura total da personagem. Todos os outros personagens deste projeto também foram pensados para serem lidos na silhueta.

II.VIII Scarlet Q. Costa



CODINOME: A GUERREIRA DE
ÁRIES

IDADE: 23

NATURALIDADE: BRASIL

NATUREZA

HERÓINA

RACA

HUMANA

CLASSE

DANCARINA

ARMA

LANCA

HABILIDADES

I PRISÃO DAS ALMAS

II DANÇA DAS MIL LANCAS

III TORMENTA

IV SILENCIADOR DE MAGIAS

FRAQUEZAS

I FOGO

II PARALISIA

III CONFUSÃO

IV ARMA DE UMA MÃO

PLAYLIST

Malaguena Salerosa - Chingon
Don't Let me be Misunderstood - Santa Esmeralda
Whenever, Wherever - Shakira
Mujer Amante - Rata Blanca
Despacito - Luis Fonsi
La Belle de Jour - Alceu Valença
Tropicana (Morena Tropicana) - Alceu Valença
De Música Ligera - Soda Stereo
Smooth - Santana

Black Magic Woman - Santana
Livin' La Vida Loca - Ricky Martin
Sandra Rosa Madalena - Sidney Magal
Sangue Latino - Secos & Molhados
La Bamba - Los Lobos
Talisman - Rata Blanca
Que ves - Tihuana
Flashdance - Irene Cara
Lady, Lady, Lady - Joe Bean Esposito
The Lady in Red - Chris de Burgh



A Dançarina Romântica

Scarlet é uma jovem guerreira repleta de sonhos. Três tragédias aconteceram na sua vida: os pais morreram queimados; o amor da sua vida desapareceu; a sua cidade natal se tornou um purgatório. Mas ainda assim, ela mantém a chama acesa dos seus sonhos otimistas e buscar realizar todos eles: salvar quem puder salvar; reencontrar o amor da sua vida; dançar, dançar e dançar.



"COMO É BOM SONHAR..."

"UM DIA,
REENCONTRAREI
O MEU GRANDE
AMOR"

Frases memoráveis

"AS PESSOAS NÃO MERECEM MORRER"

"NÃO PRECISO DE RAZÃO PARA FAZER O BEM"



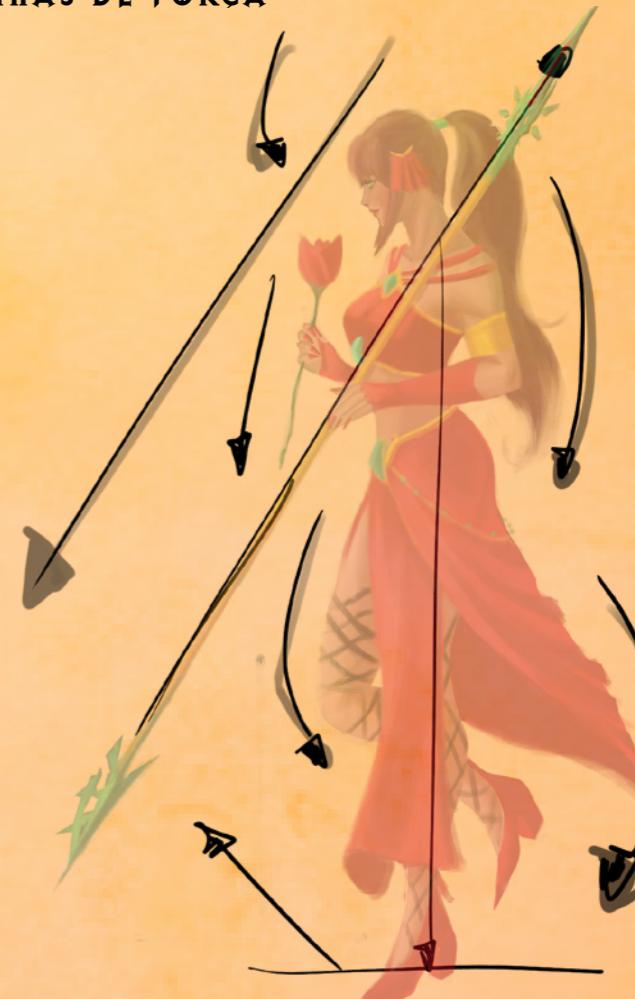
ARTE CONCEITUAL (CONCEPT ART)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA



VERMELHO

A cor do amor; do romantismo; da vaidade (Heller, Eva, 2008)



VERDE

A cor da esperança, da vida, do frescor (Heller, Eva, 2008)



AMARELO

A cor da juventude, da luz, do otimismo. (Heller, Eva, 2008)

ACORDE CROMÁTICO



A ALEGRIA

(Heller, Eva, 2008)

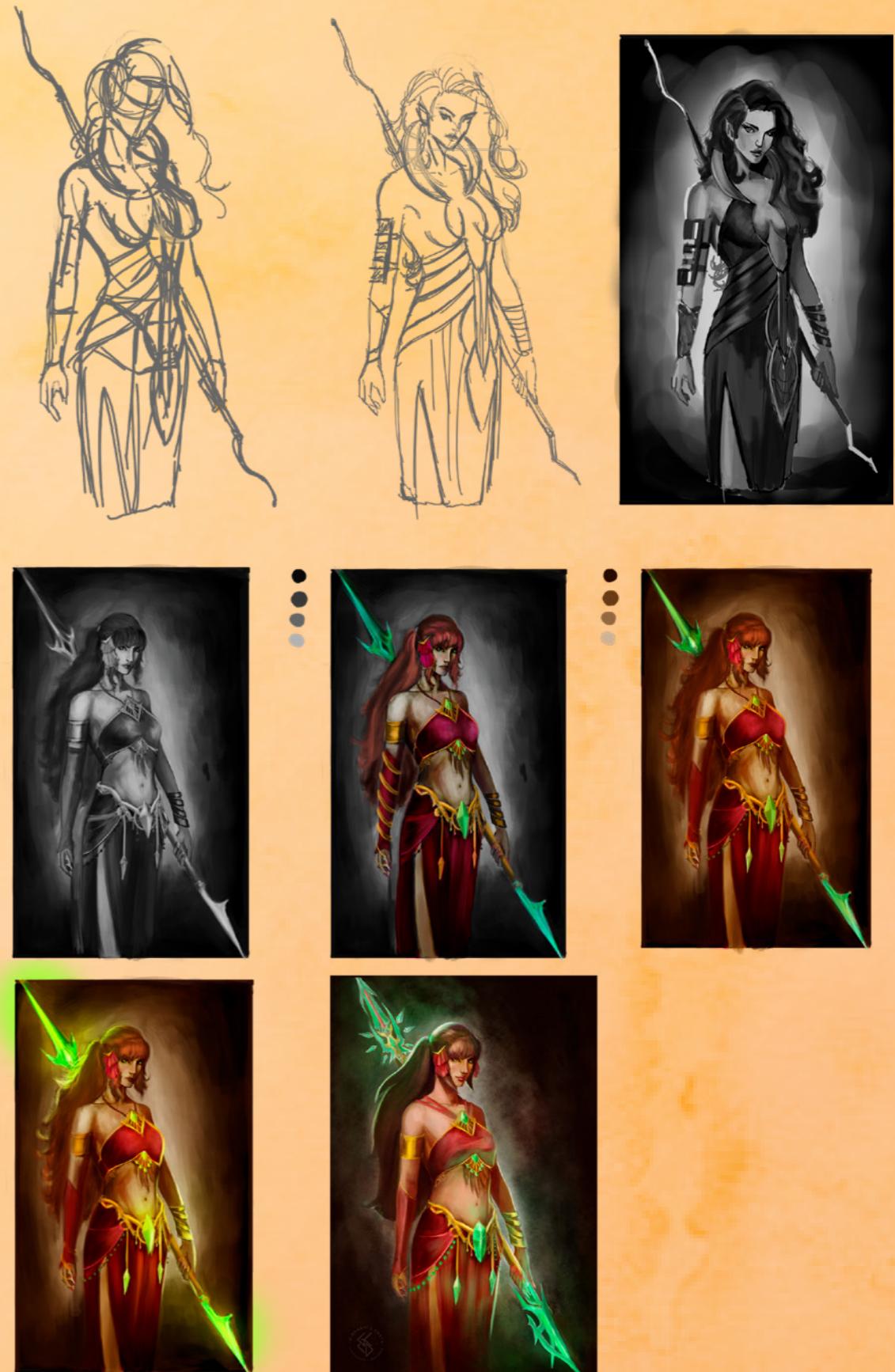
Documentos de Processo

Durante a terceira semana do curso de Pintura Digital da Arcane Academia de Artes, na data 10/2021, foi feito um estudo de observação com o intuito de estudar a obra de um outro artista, Javier Charro. O objetivo da atividade era utilizar a prática de desenho e pintura com manchas.

Após o exercício ser feito, busquei outras referências artísticas e resolvi criar uma personagem nova. A esta altura, na data 12/2021, resolvi criar a personagem Scarlet, inspirada na personagem Primrose do jogo Octopath Traveller e na classe "Dancer" do jogo Final Fantasy XIV.

Houveram diversos feedbacks acerca da pintura. De colegas ilustradores a professores de pintura e anatomia.

Scarlet foi a personagem mais trabalhosa de todas que estão presentes neste projeto. Foram semanas de idas e voltas, e as decisões foram tomadas durante o processo de pintura, ao invés do processo de desenho, à exemplo da vestimenta, do cabelo e da arma.





144



145

Duas artes conceituais foram produzidas. Descartei a primeira versão devido a pose não representar tão bem a narrativa da personagem. Ambas as versões foram inspiradas no design de roupas que vi no Livro Final Fantasy XIV Havensword The Art of Ishgard (p. 86, 2021) e em roupas de dança do ventre no geral.

II.IX Dom Felipe XXX



CODINOME: O PALADINO DO PÓVO

IDADE: 40

NATURALIDADE: ESPANHA

NATUREZA

HERÓI

RACA

HUMANO

CLASSE

PALADINO

ARMA

ESPADA

HABILIDADES

I CRUZ DA ESPADA

II SLASH

III CHUVA DE LÂMINAS

IV ESPÍRITO EXCALIBUR

FRAQUEZAS

I TREVAS

II CEGUEIRA

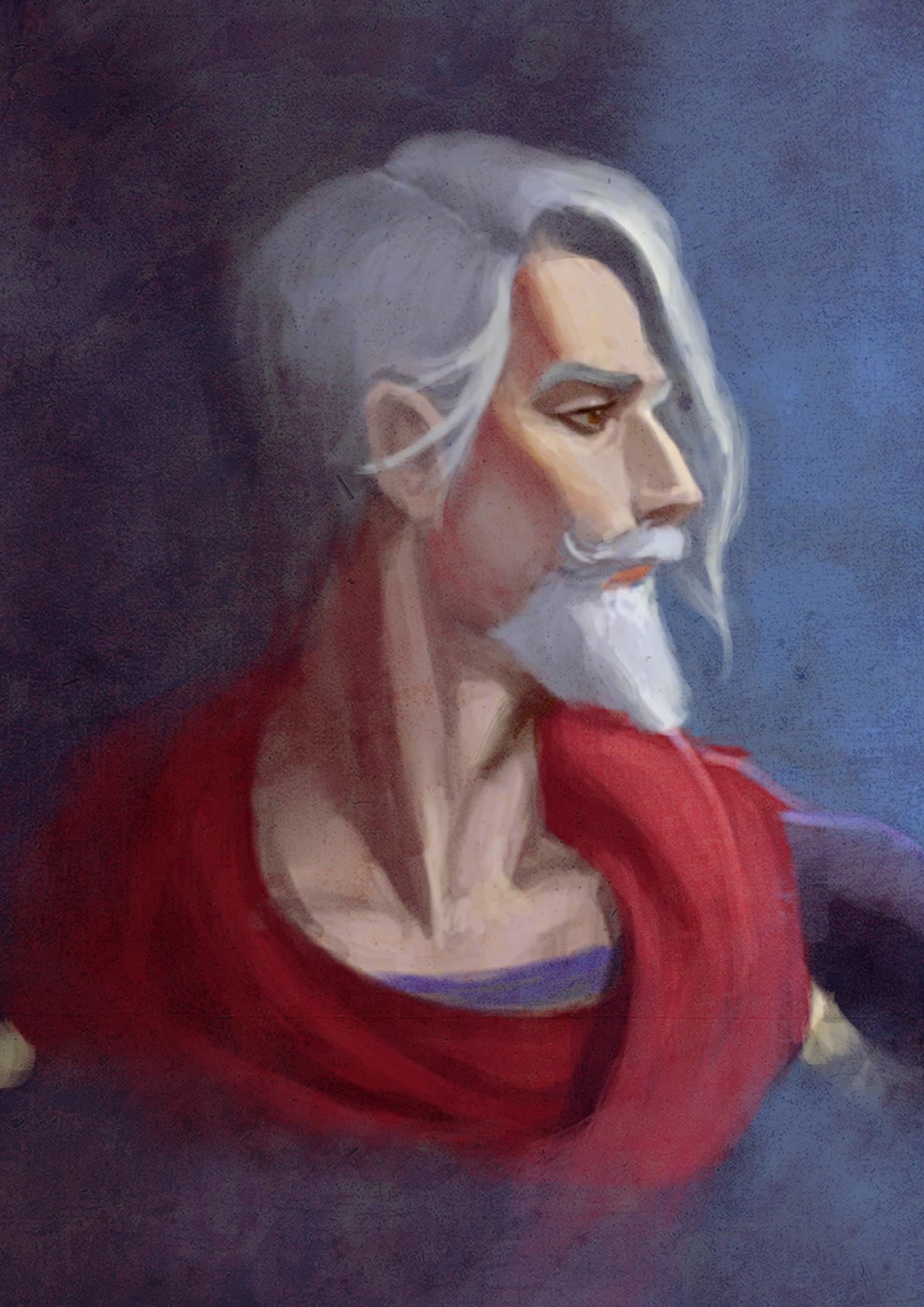
III CONFUSÃO

IV AROMA DE MAGNÓLIA

PLAYLIST

A Cordilheira - Guilherme Arantes
Otoño Medieval - Rata Blanca
Show Must Go On - Queen
Running Alone - Angra
Future World - Helloween
Cracked Actor - David Bowie
Field of Verdun - Sabaton
Power - Helloween
Heroes of Sand - Angra
Nova Era - Angra

Viva La Vida - Coldplay
Alexander the Great - Iron Maiden
Hey Lord - Helloween
Learning to Fly - Stratovarius
Dawn of Victory - Rhapsody of Fire
Emerald Sword - Rhapsody of Fire
de Burgh
Cego de Jericó - Rodox
Land Ahoy - Edu Falaschi
We are the Champions - Queen



O Paladino do Povo

Felipe III é um homem fino, elegante e que ama muito a si próprio. Com uma linhagem e hereditariedade de reis e imperadores, ele herdou a vaidade dos seus pais e avôs, mas não se preocupa em tomar terras e territórios. Muito pelo contrário, ele mais se preocupa em defender os injustiçados sob o pseudônimo Dom Felipe III - Paladino do Povo. Ele é um homem cheio de fé, e acredita que luta pela luz divina. Tem um senso de justiça aguçado, embora seja um pouco atrapalhado.



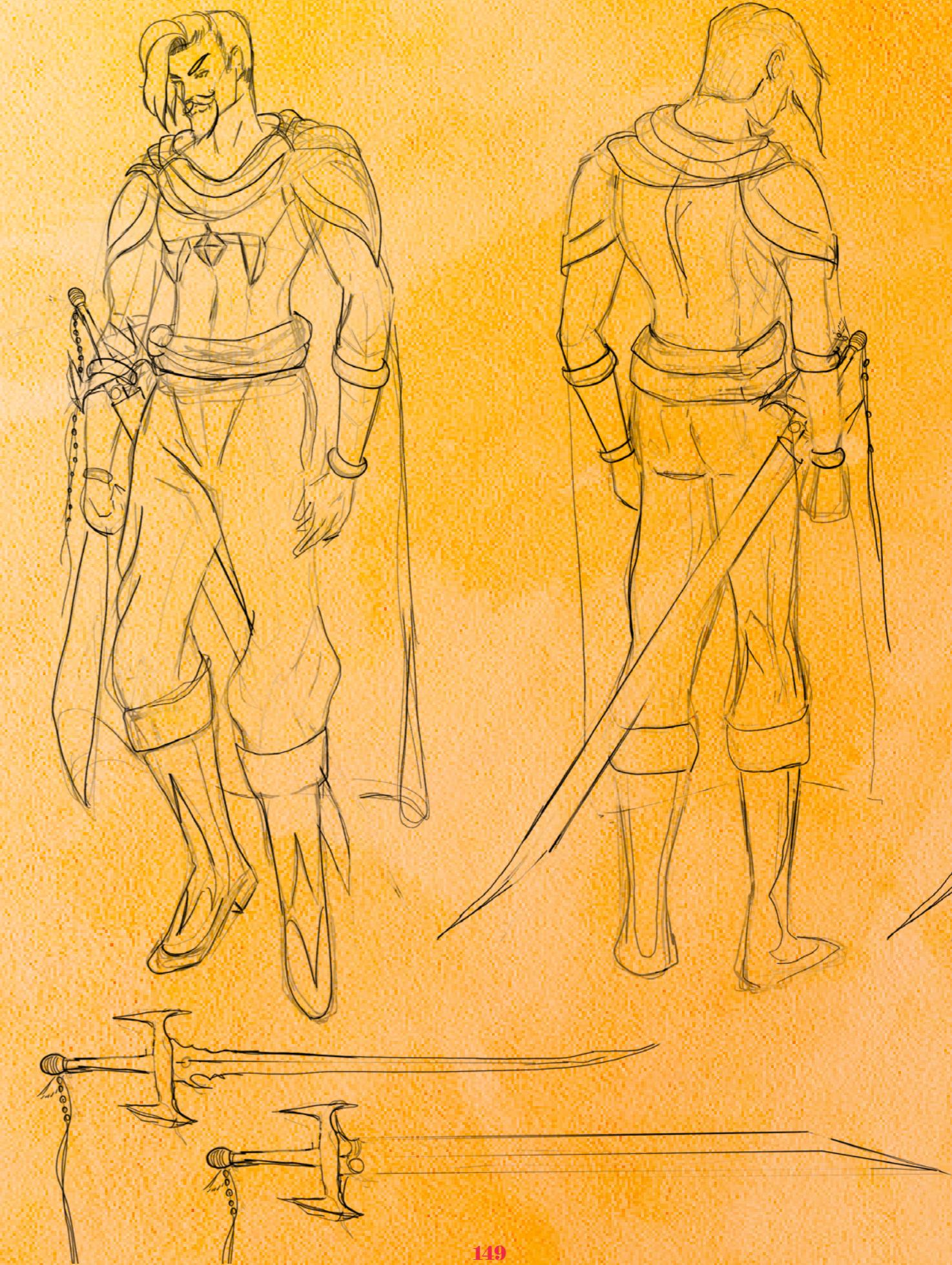
Frases memoráveis

"SINTA A MINHA LÂMINA DIVINA"

"SALVAREI MAIS DO QUE EU PUDER SALVAR"

"QUER CASAR COMIGO, PRINCESA?"

"EU FICO LINDO COM ESTE TRAJE!"



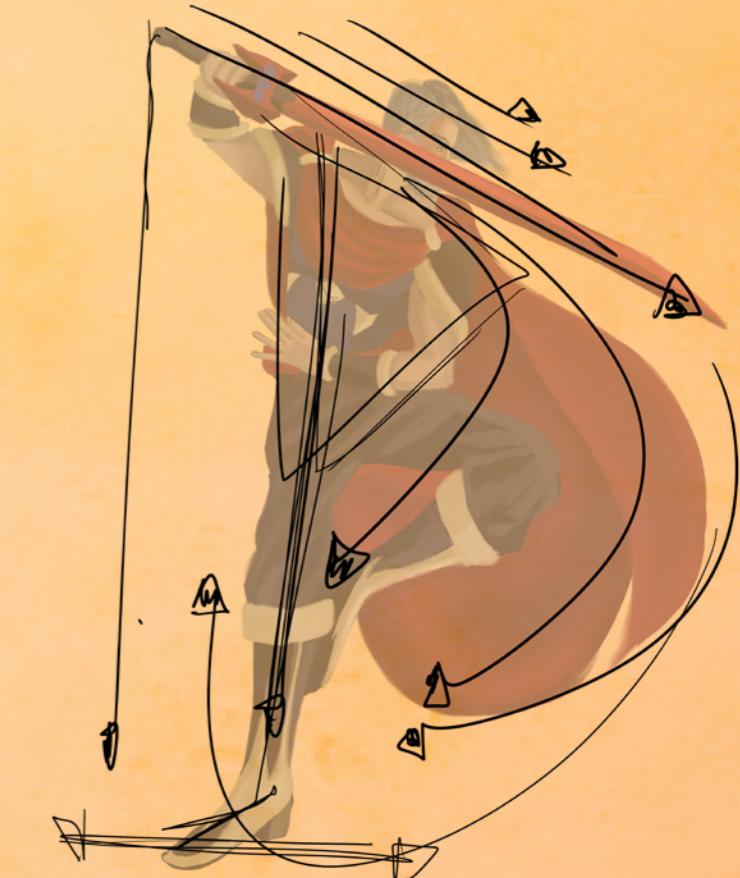
ARTE CONCEITUAL (CONCEPT ART)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA



AZUL

A cor da realeza; do divino; do horizonte.



DOURADO

A cor da celebração, da sorte



VERMELHO

A cor da vaidade; da luxúria; da energia



PRETO

A cor do luxo e da elegância



ACORDE CROMÁTICO



⊕ ATRAENTE

(Heller, Eva, 2008)

Documentos de Processo

O Personagem Dom Felipe III foi construído com referências cruzadas, ao utilizar fotografias de modelos masculinos e produções de Yoshitaka Amano.

REFERÊNCIAS



Com a parte conceitual criada antes, bastou apenas uma única referência fotográfica para a criação da ilustração de apresentação do personagem.

Houve um feedback acerca da estrutura do desenho e sobre os valores com o professor de pintura da Arcane Academia de Artes, Gustavo Pelissari. Ele sugeriu melhoria na estrutura da cabeça, principalmente acerca do crânio.

REFERÊNCIA



II.X Yara Maira



CODINOME: A CACADORA DE SAGITARIUS

IDADE: 26

NATURALIDADE: BRASIL /
ESCANDINAVIA

NATUREZA

HERÓI

RACA

ÍNDIA HUMANA

CLASSE

CACADORA

ARMA

ARCO

HABILIDADES

I FLECHA DIVINA

II PRESA MORTAL

III OLHAR DE ÁGUILA

IV TSUNAMI

FRAQUEZAS

I FOGO

II ILUSÃO

III ESPADA

IV ARÔMIA DE MAGNÓLIA

PLAYLIST

Da Lama ao Caos - Chico Science & Nação Zumbi

Índios - Legião Urbana

Roots Bloody Roots - Sepultura

A Dança das Borboletas - Zé Ramalho

Maracatu Atômico - Chico Science & Nação Zumbi

Máscara - Pitty

29 Palms - Robert Plant

Run to the Hills - Iron Maiden

Bichos Escrotos - Titãs

Alagados - Paralamas do Sucesso

Andar na Pedra - Raimundos

Selvagem - Paralamas do Sucesso

Kairos - Sepultura

O Real Resiste - Arnaldo Antunes

Flores - Titãs

Heavy Horses - Jethro Tull

<https://open.spotify.com/playlist/6mKihOMx-gkrU8Cbj4LyDsK?si=2f0a7ff7c6b2486a>



A Caçadora

Yara é uma índia (parte mãe) com descendência viking (parte pai). Uma caçadora que aprendeu a se virar sozinha por muito tempo. Foi criada pela sua mãe, Thayná Maíra, a quem ela é eternamente grata. Durona, Yara é uma competente estrategista. Com a cabeça sempre em alerta, dificilmente é enganada e sempre está pronta para caçar.



"HONRAREI O
LEGADO DA MINHA
TRIBO"

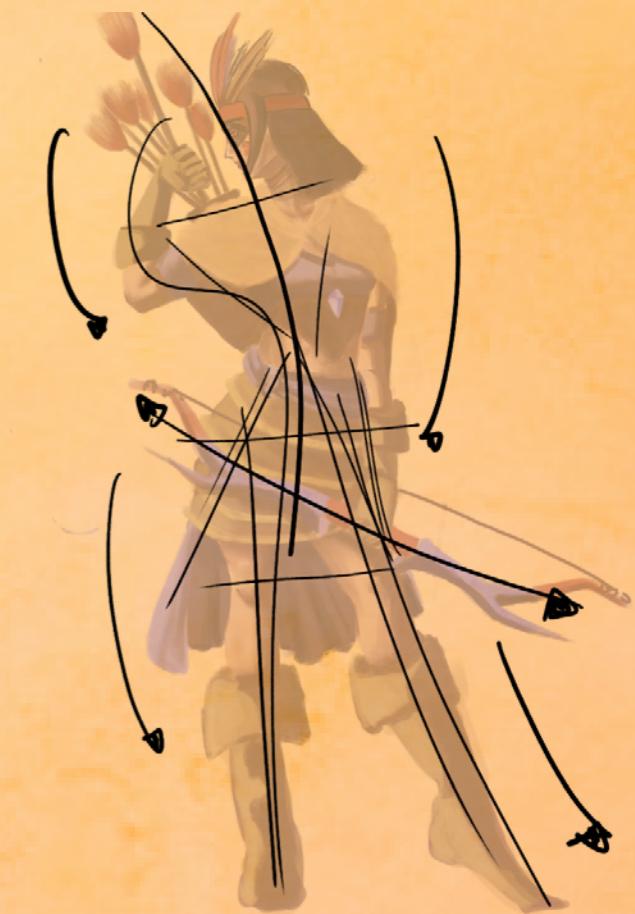
"SEJAMOS
RACIONAIS"

Frases memoráveis

"MÃE, OBRIGADA POR
TUDO"

"PARA TODO
PROBLEMA, EXISTE
UMA SOLUÇÃO"



ARTE CONCEITUAL (CONCEPT ART)**DESENHO****LINHAS DE FÓRCA****PALETA****AZUL**

A cor da realeza; do divino; do horizonte.
(Heller, Eva, 2008)

**PRETO**

A cor da seriedade; do luto
(Heller, Eva, 2008)

**VERDE**

A cor da natureza; da vida; da esperança
(Heller, Eva, 2008)

**DOURADO**

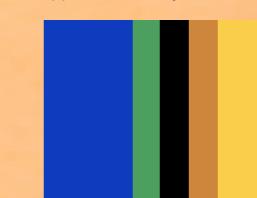
A cor da cedebração
(Heller, Eva, 2008)

**AMARELO**

A cor da juventude, da luz.
(Heller, Eva, 2008)

**A AUTONOMIA**

(Heller, Eva, 2008)

ACORDE CROMÁTICO

Documentos de Processo

A personagem Yara Maíra foi criada primeiro no conto "João Ninguém e as estrelas cadentes". Já havia sido estabelecido, na narrativa, que ela se tratava de uma mulher de personalidade forte, dura e estratégica. Isso facilitou o processo de construção da arte conceitual, que foi produzida primeiro.

REFERÊNCIAS



A estrutura geral da pose foi baseada na personagem Morrigan do jogo Dragon Age Inquisition (2014). A vestimenta e as indumentárias foram inspiradas nos artefatos simbólicos das tribos indígenas e os povos vikings nórdicos. Não há uma unidade de estilo, e sim uma mistura que torna ela uma personagem singular.



Yara foi concebida para uma personagem imponente. Logo, a escolha da referência fotográfica precisava relacionar-se com o conceito apresentado tanto na arte conceitual quanto no conto "João Ninguém e as Estrelas Cadentes".

REFERÊNCIAS



Com uma referência da personagem Lagertha da ficção seriada Vikings (2013 -), construí a ilustração de apresentação da personagem Yara sem muitas dificuldades, e com bastante rapidez.

A decisão de construir um sombreado no rosto e agrupar os valores mais escuros reforçou a dramaticidade da peça.



II.XI Rose Blood Isabel



**CODINOME: A INSANA
SAGUINÁRIA**
IDADE: 19
**NATURALIDADE: BRASIL /
ROMÉNIA**
NAUREZA
VILÃ
RACA
VAMPIRO(A)
CLASSE
VAMPIRO(A)
ARMA
DENTES

HABILIDADES
I ARÔMA DE MAGNÓLIA
II DEVORAÇÃO DE SATURNO
III VENENO LÉTAL
IV IMORTALIDADE

FRAQUEZAS
I PRATA
II ÁGUA BENTA
III LUZ
IV ESTACA

PLAYLIST

Balada do Louco - Os mutantes
Lança Perfume - Rita Lee
Slow, Love, Slow - Nightwish
Erva Venenosa - Rita Lee
Codinome Beija Flor - Cazuza
Vermillion - Slipknot
Cor de Rosa Choque - Rita Lee
Pulsos - Pitty
Maluco Beleza - Raul Seixas
Only You - The Platters

Nymphetamine Fix - Cradle of Filth
Olhar 43 - RPM
Paranoid - Black Sabbath
Time - David Bowie
The Trial - Pink Floyd
Being for the Benefit of Mr. Kyte! - The Beatles
Dracula- Iced Earth
Like a Virgin - Madonna

<https://open.spotify.com/playlist/2q4qtiyJ-caNALDJsammcrY?si=87363c957ca44d94>



A Insana Sanguinária

Rose Vlad Isabel é uma jovem vampira indecisa, confusa e psicótica. Não sabe se deve devorar a suas vítimas ou salvá-las. A sua indecisão a leva ter longas crises de riso e de choro. Ela tem um coração puro e ingênuo, embora possua perda de memórias. Rose é uma garota meiga e dócil, quando de bom humor, e absurdamente perversa, imprevisível e sádica, quando de mau humor.



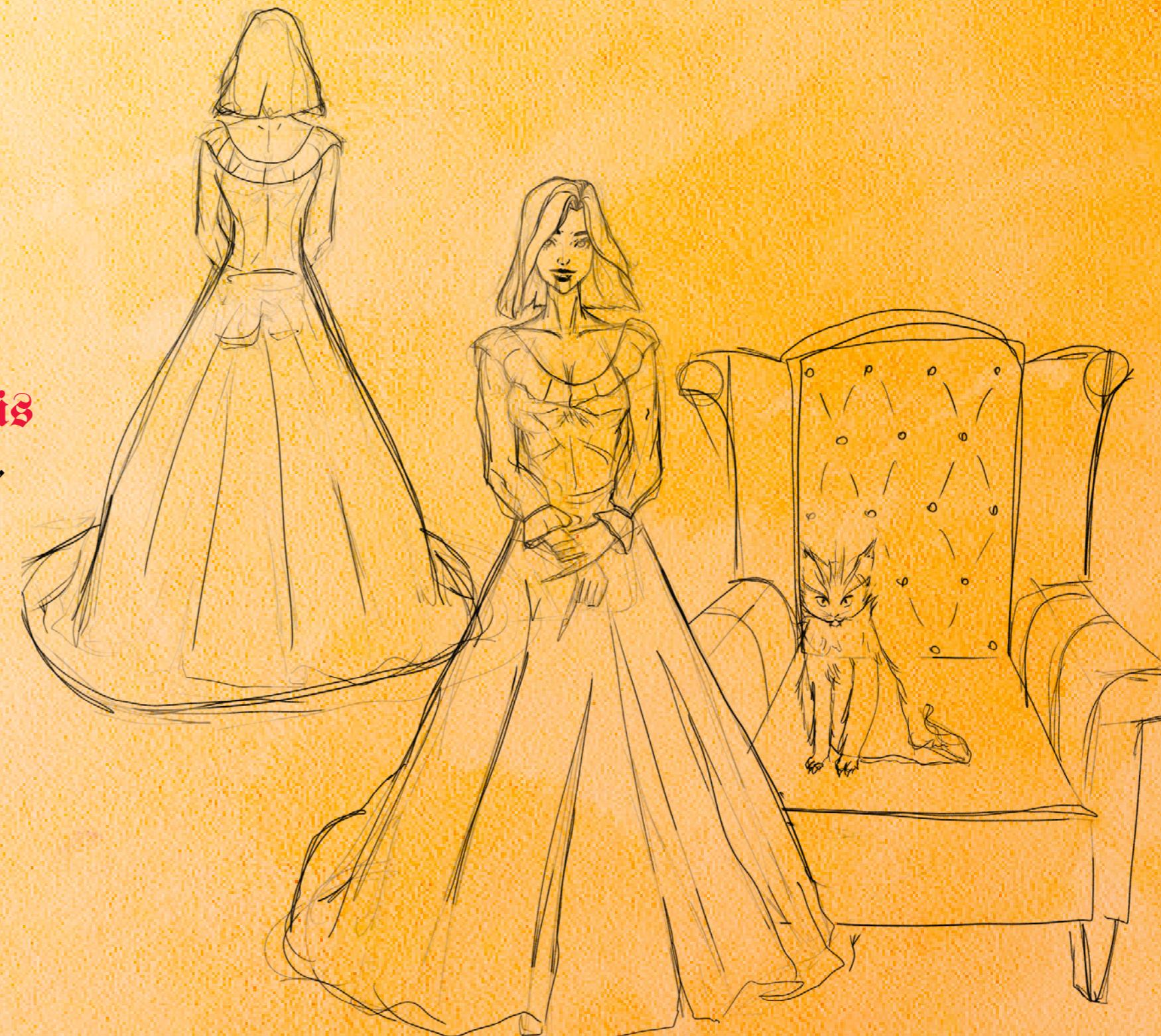
"PERDOE-ME, MEU
AMOR"

"ESPERO QUE
APRECIÉ O MEU
PERFUME"

Frases memoráveis

"NÃO ME PROVOCUE,
É COR DE ROSA
CHOCOLATE"

"ESTOU TÃO
PERDIDA..."



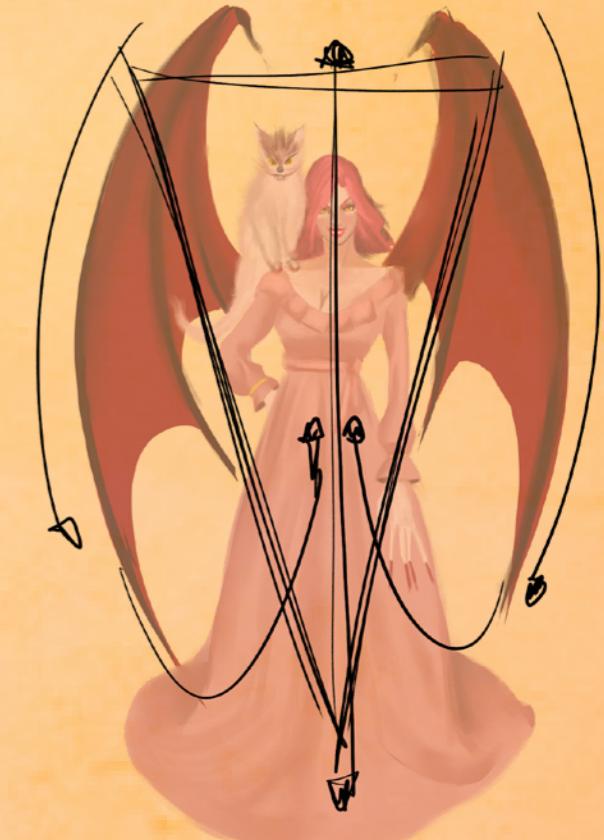
ARTE CONCEITUAL (CONCEPT ART)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA

RØSA
A cor da nudez;
do erotismo; da
ingenuidade

SALMÃO
A cor da felicidade.

PRETO
A cor do luto, da
morte
(Heller, Eva, 2008)

VERMELHO
A cor do sangue

(Heller, Eva, 2008)

ACÓRDE CRÔMÁTICO
A FEMINILIDADE

(Heller, Eva, 2008)

OBS: Não achei o acorde das cores livro Psicologia das cores com base nas cores que resolvi utilizar. Contudo, o sentido das cores do acorde foi adaptado.



Senti necessidade de construir uma segunda arte conceitual da personagem (página 170). Uma que explorasse mais a narrativa de Rose. Também resolvi adequar a pintura principal em uma moldura (ao lado) que remeta à um quadro barroco, uma vez que houve uma inspiração no trabalho artístico do artista barroco Caravaggio.

Conforme buscava uma moldura, passei por um processo de observar, novamente, a pintura da personagem Rose, e senti falta de um contraste entre a figura animal e a vestimenta da figura humana. Achei que os valores estavam se entrelaçando, o que tornava a leitura menos atrativa. Busquei outras referências de roupas do século XVIII e criei, pintando por cima, mais uma camada de cor, construindo de maneira direta a nova vestimenta dela, de cor vermelha, que denominei de "Vestido da Luxúria".

Posteriormente, utilizei a rede social Instagram para uma votação no contexto de uma enquete nos "stories" para que os meus seguidores votassem na opção "Rose e o o vestido da Inocência (Dress of Naivety/ branco)/ Rose e o Vestido da Luxúria (Dress of Lust,Vermelho)", e a versão com vestido vermelho foi a mais votada, tendo em vista 57% dos votos. Dessa forma, optei por tornar a versão com vestido vermelho como a versão principal.

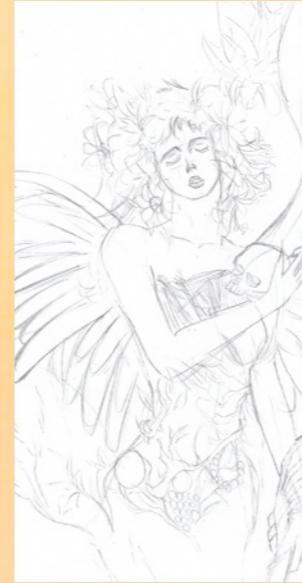
Opcional	Votos	Porcentagem
The Dress of Lust (red/vermelho)	4 votos	57%
The Dress of Naivety (White/Branco)	3 votos	43%

Documentos de Processo

Encontrei uma safra de desenhos copiados do livro "Santa Lilio Sangre" da ilustradora e artista visual Ayami Kojima. São diversos personagens da saga de jogos Castlevania que foram copiados com fins de praticar os métodos de construção de figura humana de Andrew Loomis. Todos os desenhos possuem o tema de vampirismo, e foram produzidos entre a data 21/06/ 2020 à 11/10/2020.

**VAMPIRA 06**

11/10/2020

**VAMPIRO 06**

13/10/2020

**VAMPIRA 04**

23/06/2020

**VAMPIRA 01**

21/06/2020

**VAMPIRA 03**

21/06/2020

**VAMPIRO 02**

21/06/2020

A personagem Rose Vlad Isabel surgiu na tentativa de tornar a pintura da personagem Violeta mais Barroca. Houve a tentativa de simular um retrato barroco utilizando referências do Caravaggio, além das próprias obras da artista Katie Silva. O resultado ficou tão diferente do que era da Personagem Violeta, que logo se tornou outra personagem.

REFERÊNCIAS



Após a personagem ter sido criada, ela ganhou a sua história no conto "João Ninguém e as Pétalas Sangrentas". A arte conceitual seguiu de maneira mais objetiva e não houve muitas etapas no processo de criação da peça. Foram produzidas duas artes conceituais. A primeira foi inspirada na pose da personagem Morana que encontrei no livro Castlevania: The Art of the Animated Series.

O conceito geral foi inspirado na produção artística da artista Ayami Kojima.

REFERÊNCIAS



REFERÊNCIAS



180



181

II.XII Ahana Safari



CODINOME: A NECROMANTE

ESTELAR

IDADE: 26

NATURALIDADE

BRASIL

NATUREZA

HERÓINA

RACA

HUMANO (A)

CLASSE

NECROMANTE

ARMA

BASTÃO/ LIVRO

HABILIDADES

I ENTIDADES FOLCLÓRICAS

II TRANSFORMAÇÃO EM CAVEIRA

III MAGIAS ELEMENTAIS

IV CURA

FRAQUEZAS

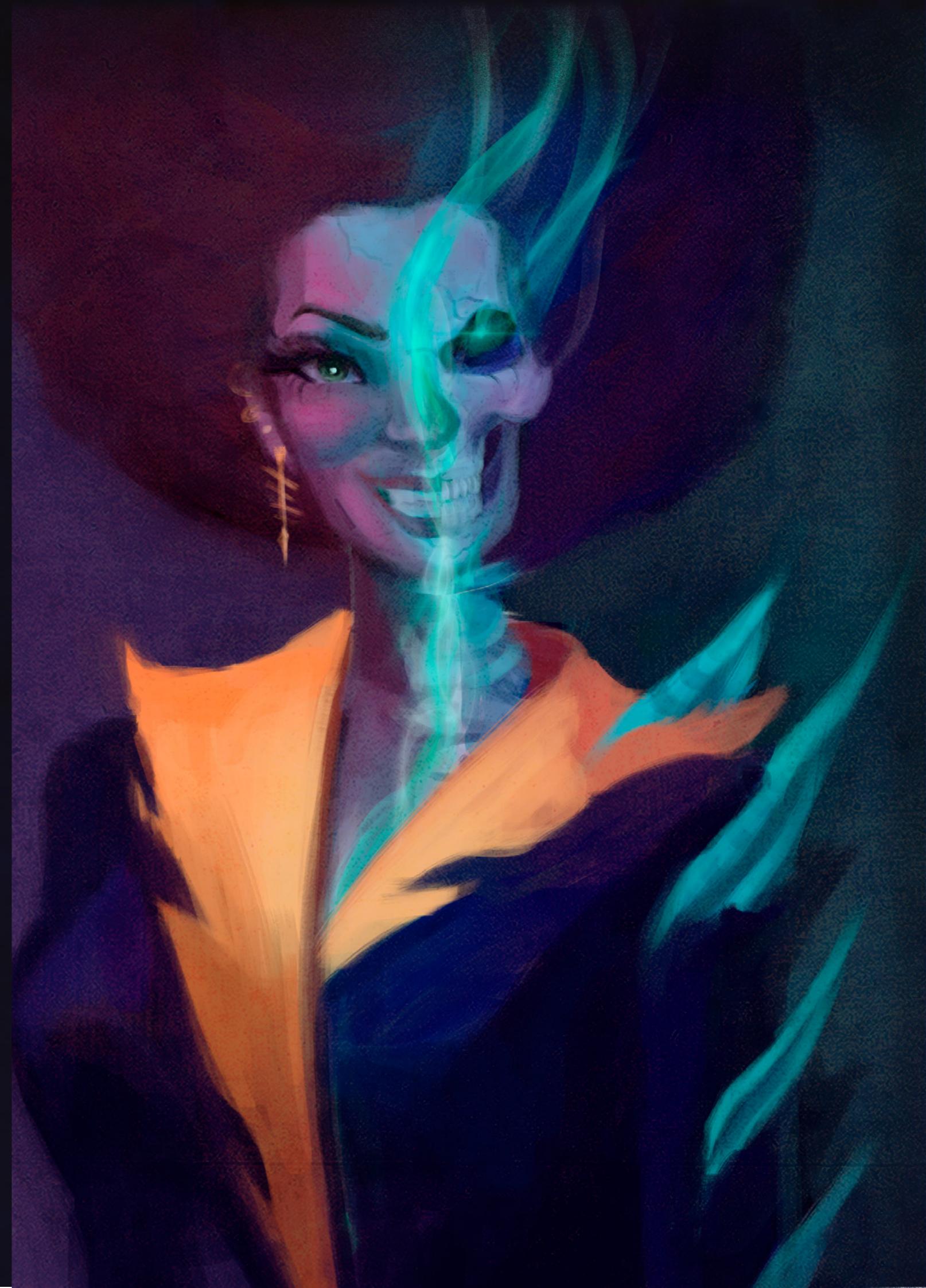
I SILENCIADOR DE MAGIAS

PLAYLIST

I'll Put Spell on You - Screaming Jay Hawkins
Deixa eu te dizer - Claudia
Thriller - Michael Jackson
Purple Rain - Prince
Me and the Devil Blues - Robert Johnson
Halo - Beyoncé
Jesus Chorou - Racionais MC
Nuvem Cigana - Milton Nascimento
Não é Sério - Charlie Brown JR
Manhãs de Setembro - Vanusa

Brown Sugar - The Rolling Stones
What a Wonderful World - Louis Armstrong
Where is the Love? - The Black Eyed Peas
Voodoo Child - Jimmy Hendrix
Dream a Little dream with me - Louis Armstrong

<https://open.spotify.com/playlist/689u2xAs-qu8ft4cnHwLFLM?si=f50bec87ee244b67>



A Necromante Estelar

Ayana Jafari é uma respeitada pesquisadora e professora de línguas, cultura e folclore. Otimista, alegre e sempre sorridente, ela maneja magias elementais e conjura entidades folclóricas para lutar ao seu lado. Ao transformar-se em caveiras, ela engana os inimigos ao se passar por eles. Ayana usa o seu intelecto para aprender dos mais exóticos aos mais mortais feitiços.



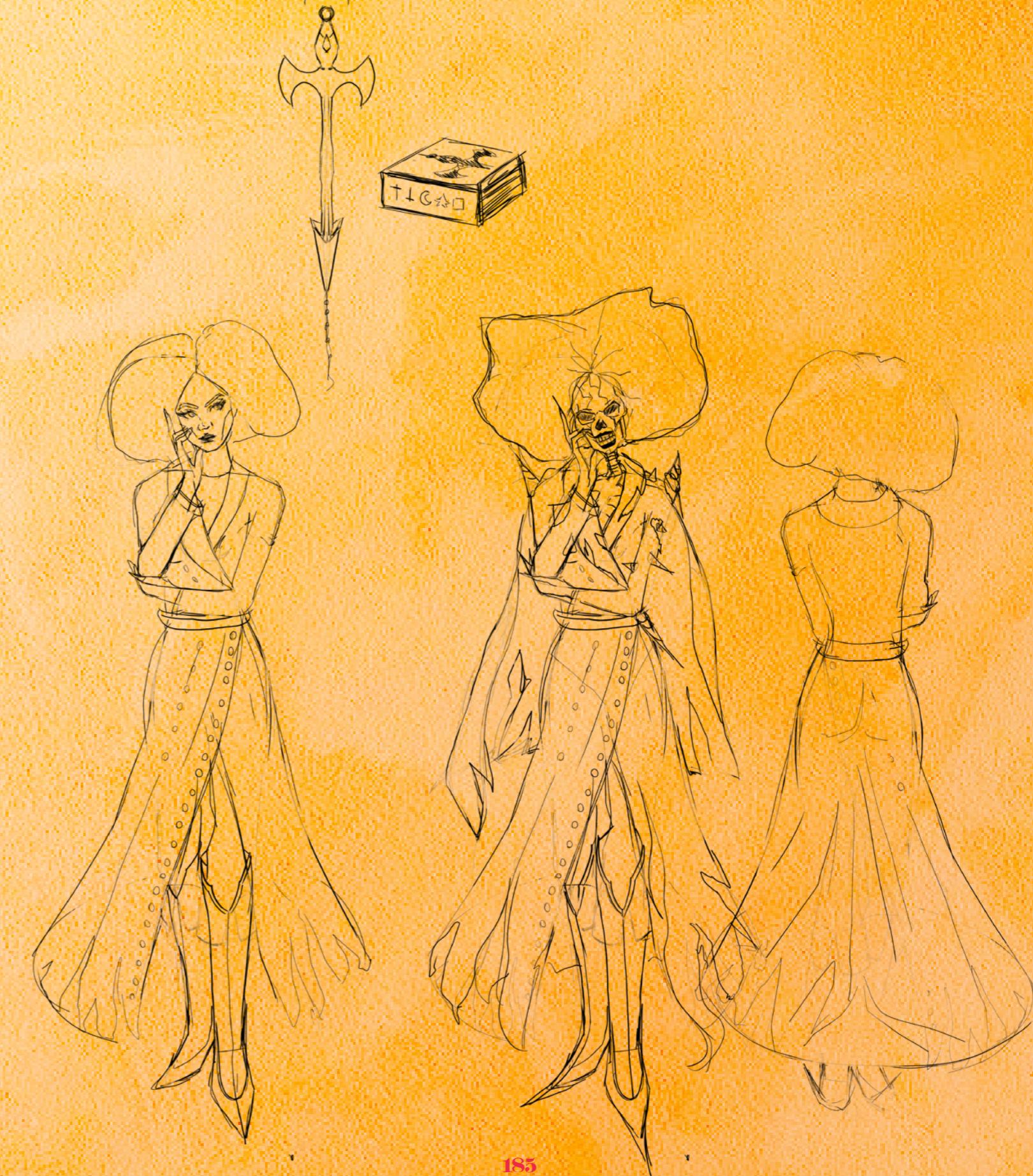
Frases memoráveis

**"VAMOS APRENDER
SÓBRE CULTURA?"**

**"DEVEMOS SEMPRE
SORRIR"**

**"SOMOS TODOS
CAVEIRAS,
QUERIDOS"**

**"HONRARÉI A
MEMÓRIA DOS
MEUS ALUNOS"**



ARTE CONCEITUAL (CONCEPT ART)



DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA

AMARELO
A cor da juventude, da alegria, do bom humor.
Heller, Eva, 2008

CINZA
A cor da teoria

PRETO
A cor do luto, da morte
(Heller, Eva, 2008)

VERDE
A cor do frescor.
(Heller, Eva, 2008)

ACORDÉ CROMÁTICO
A INVEJA
(Heller, Eva, 2008)

OBS: A personagem foi concebida para desconstruir a imagem de um herói. Logo, as escolhas das cores foram propositais, uma vez que a personagem é otimista e alegre, porém impõente. Uma metalinguagem.

DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA

AMARELO
A cor da juventude, da alegria, do bom humor.
Heller, Eva, 2008

CINZA
A cor da teoria

PRETO
A cor do luto, da morte
(Heller, Eva, 2008)

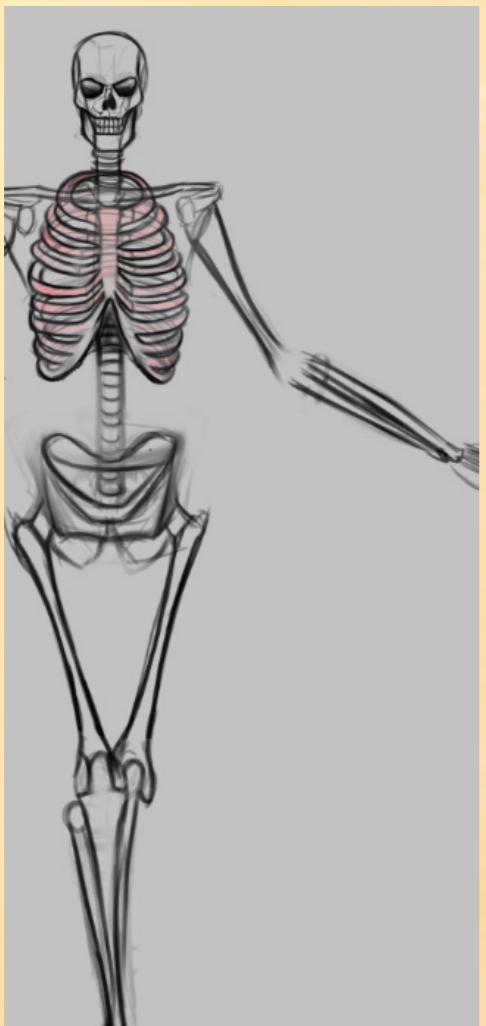
VERDE
A cor do frescor.
(Heller, Eva, 2008)

ACORDÉ CROMÁTICO
A INVEJA
(Heller, Eva, 2008)

OBS: A personagem foi concebida para desconstruir a imagem de um herói. Logo, as escolhas das cores foram propositais, uma vez que a personagem é otimista e alegre, porém impõente. Uma metalinguagem.

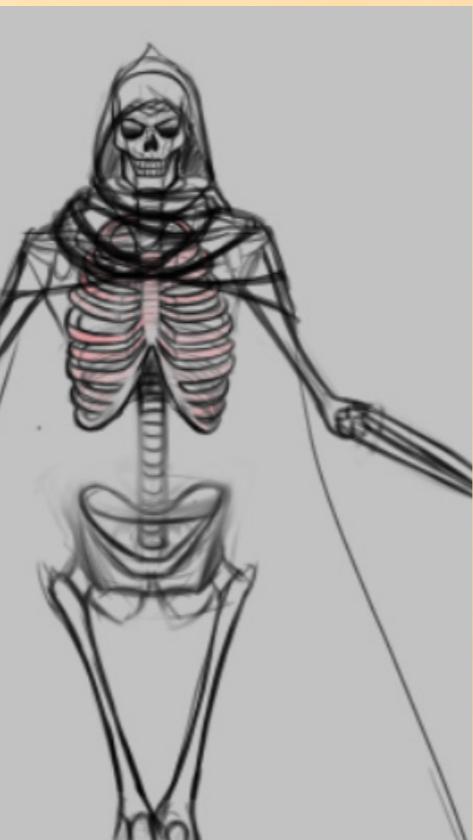
Documentos de Processo

Foi encontrada nos registros uma ilustração de um Necromancer produzida na data 05/05/2021. A Ilustração foi resultado de uma atividade sugerida pelo Prof. Emmanuel Teles, do curso de Anatomia Para Artistas. O objetivo da atividade era estilizar a estrutura óssea do corpo humano, ao criar um personagem que possuísse as vértebras evidentes.

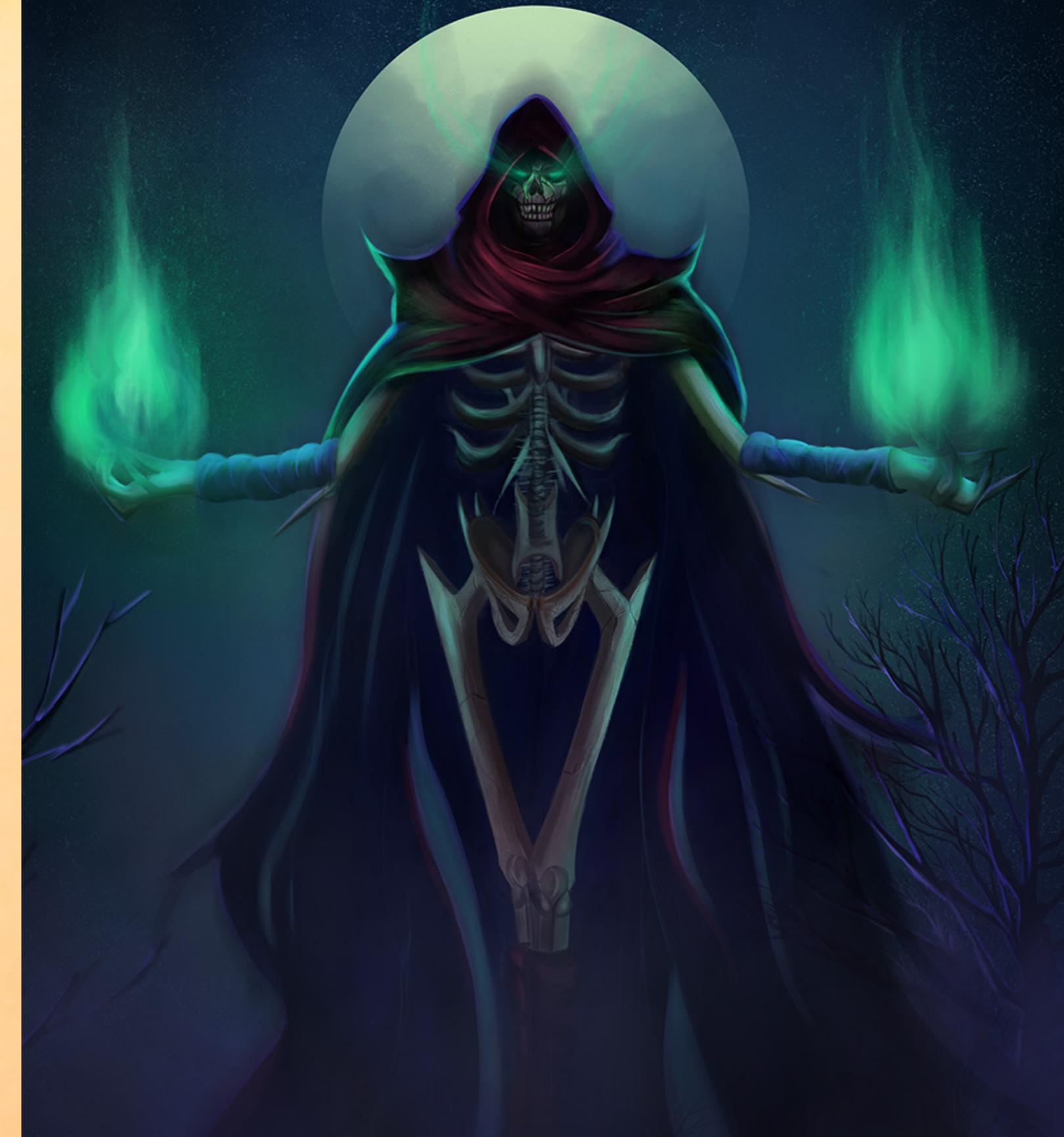


⊕ NECROMANTE
MISTERIOSO ⊕

05/05/2021



188



189

A personagem Ayana Jafari foi criada, primeiramente, no conto "João Ninguém e as Estrelas Cadentes".

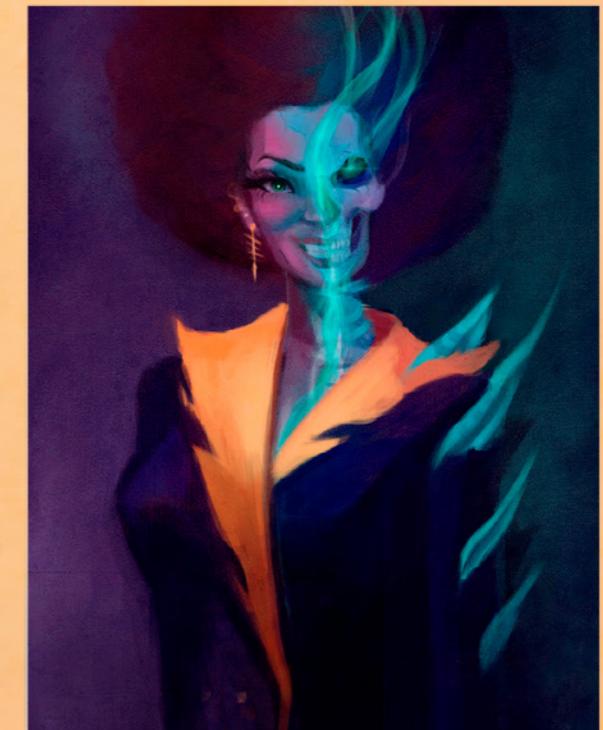
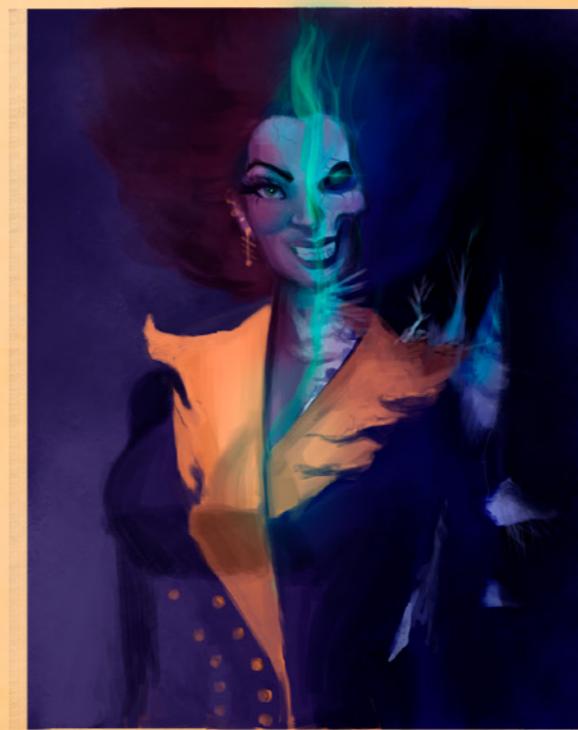
A pose foi baseada em referências vitorianas. Contudo, algumas distorções foram feitas, com fins de tornar a personagem mais dinâmica. De início, o cabelo "Black" estava quebrando as linhas de força. Resolvi criar um efeito que tem relação com o storytelling da personagem, isso tornou as linhas de forças mais ritmadas. O design da vestimenta foi inspirada em ternos e roupas comuns na moda lodrina vitoriana.



A ilustração foi inspirada na classe Necromante do jogo Diablo III. As referências que foram encontradas no livro "The Art of Diablo III" ajudaram bastante, principalmente na questão da atmosfera.

A pose foi baseada na atriz Halle Berry e na outra referência abaixo.

REFERÊNCIAS



II.XIII Sayonara Midori



CODINOME: A FELINA FURIOSA

IDADE: 20

NATURALIDADE: BRASIL/ JAPÃO

NATUREZA: HERÓINA

RACA: KITSUNE

CLASSE: MONGE

ARMA: SØQUEIRA/ LUVAS

HABILIDADES

I PUNHO DA CRUZ

II MOBILIZAÇÃO

III FURTIVIDADE

IV ESPÍRITO RAPOSA

FRAQUEZAS

I CONFUSÃO

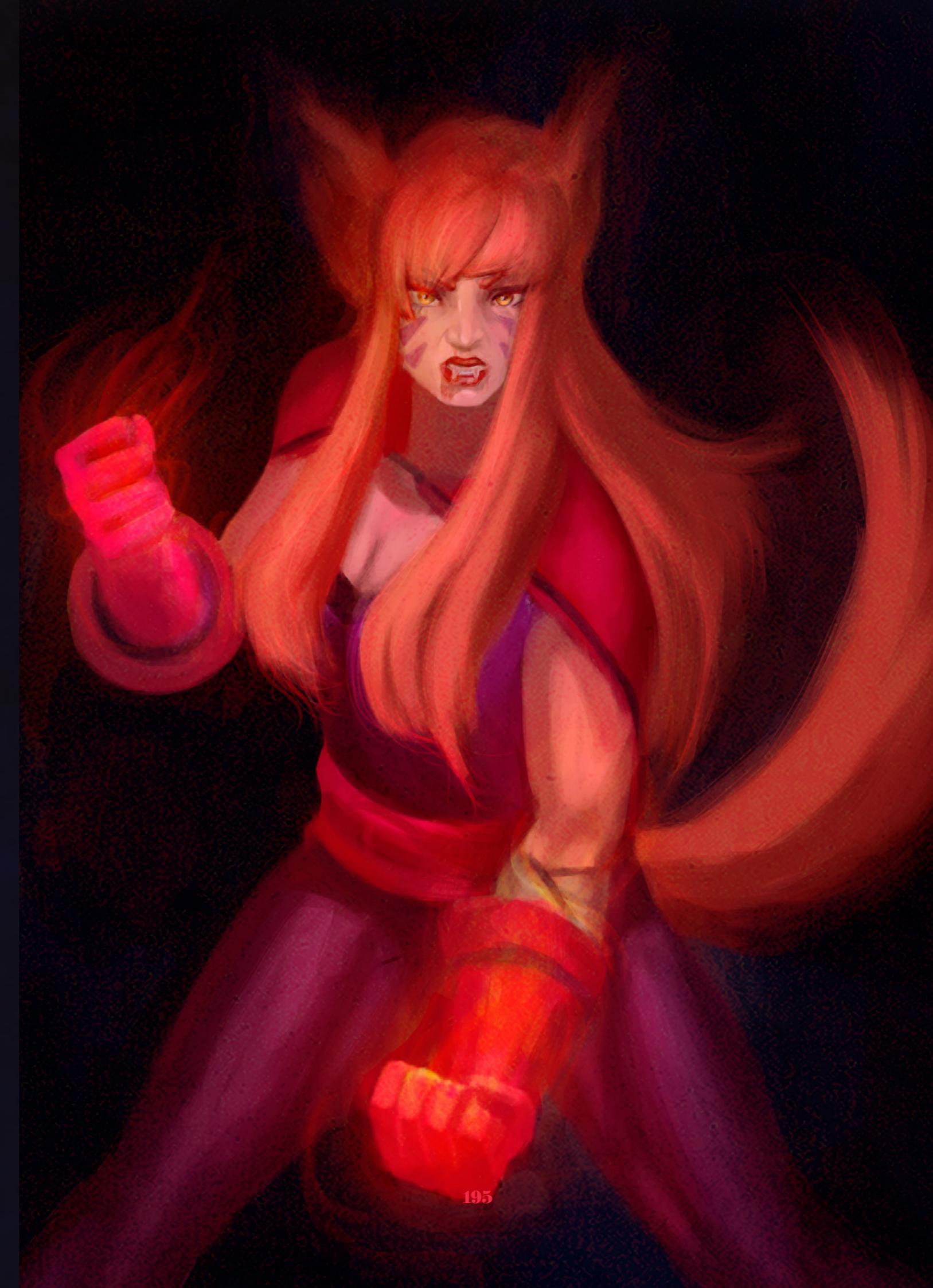
II PARALISIA

PLAYLIST

Barracuda - Heart
Call Me - Blondie
Cherry Bomb - The Runaways
I Love Rock & Roll - Joan Jett
Kurenai - X Japan
Bad Reputation - Joan Jett
Rock you like a Hurricane - Scorpions
Blitzkrieg Bop - Ramones
Rebel Yeah - Billy Idol
Born to be Wild - Steppenwolf

Runaway - Bon Jovi
Lycantrhope - Plus 44
Should I stay or should I go? - The Clash
Schools Out - Alice Cooper
Discord - After Forever
Youth Gone Wild - Skid Row

<https://open.spotify.com/playlist/689u2xAs-qu8ft4cnHwLFLM?si=f50bec87ee244b67>



A Selina Curiosa

Sayonara é uma criatura que passou a infância e adolescência vivendo acorrentada em um cativeiro, nos fundos da casa do seu cruel pai. Devido aos maus tratos que passou durante a vida, ela desenvolveu um temperamento explosivo. Após se libertar, se apossou da má conduta e da ânsia em espancar os outros nos inimigos de João Ninguém. Ela não busca crédito por ser uma heroína, e não costuma ter misericórdia com os inimigos.



Frases memoráveis

"**MÔRRA, IDIÔTA!**"

"**PRESTA ATENÇÃO, SEU DELINQUENTE!**"

"**VOU ACABAR COM AQUELA BRUXA RIDÍCULA!**"

"**PRECISO AJUDAR A MINHA MÃE**"

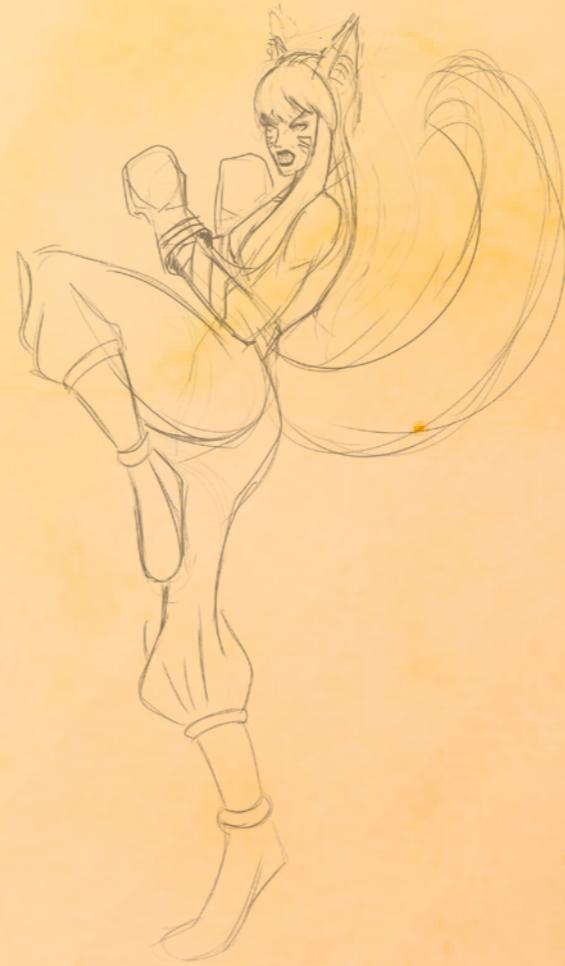


ARTE CONCEITUAL (CONCEPT ART)



198

DESENHO



LINHAS DE FORÇA



PALETA



LARANJA
A cor da má publicidade, da reação, do sabor.
(Heller, Eva, 2008)



VIOLETA
A cor do poder

(Heller, Eva, 2008)



VERMELHO
A cor da energia, da ira, do fogo.

(Heller, Eva, 2008)

ACORDÉ CROMÁTICO



⊕ INCONFORMISTA
(Heller, Eva, 2008)

199

Documentos de Processo

Na data 14/01/2021 foi produzida uma ilustração intitulada **Gaia e A Raposa Misteriosa**. Nesta ilustração, criei uma personagem feminina lutadora de artes marciais e uma raposa. A raposa, por sua vez, ganhou uma ilustração individual separado da ilustração base. À partir deste momento, resolvi que trabalharia novamente no conceito de uma raposa posteriormente.

A RAPOSA DE GAIA

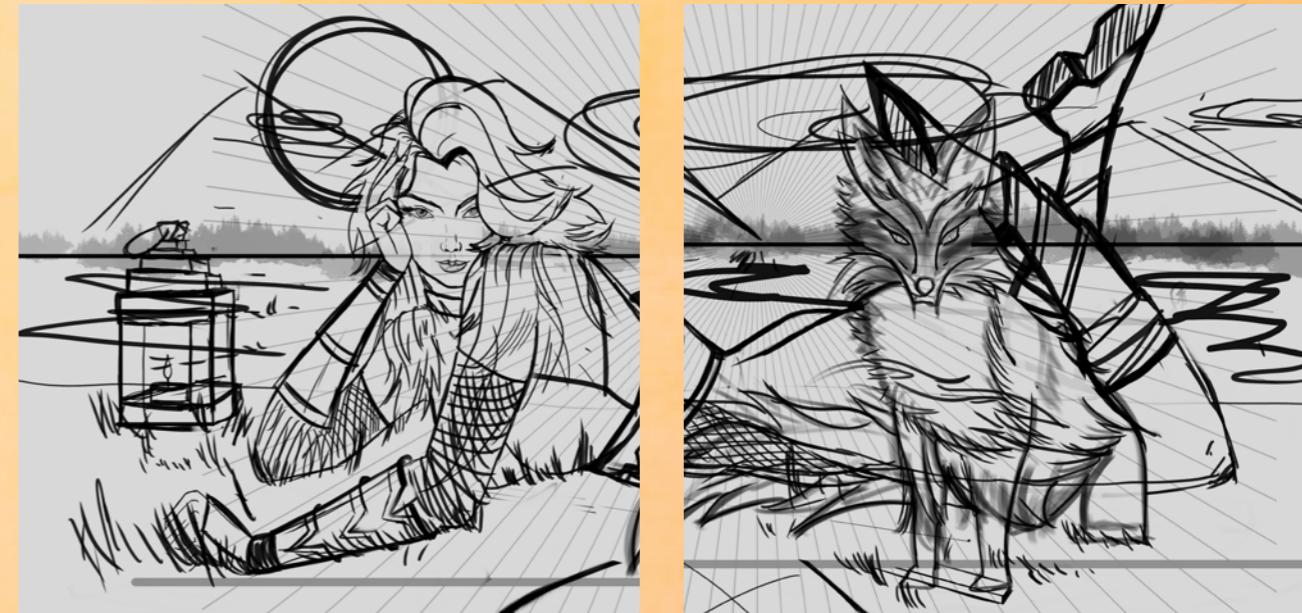
05/05/2021



200

GAIA E A RAPOSA MISTERIOSA

05/05/2021



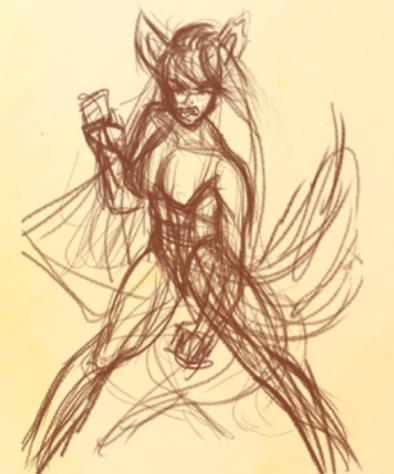
201

Sayonara foi concebida para ser uma personagem raivosa e impaciente. Logo, busquei referência de lutadoras de artes marciais e de personagens que entornam o conceito "selvagem" e "raiva". É um campo semântico que não diz respeito ao conceito filosófico e espiritual das artes marciais orientais. No entanto, a personagem teria, em seu arco, um desenvolvimento de um arco, a princípio.

Ela nasceu ao reciclar um manequim que foi produzido durante as primeiras semanas do curso "Anatomia para Artistas". O manequim é um estudo de observação esquemático com base em uma referência fotográfica, com fins de estudar a estrutura do corpo humano.

REFERÊNCIAS





3



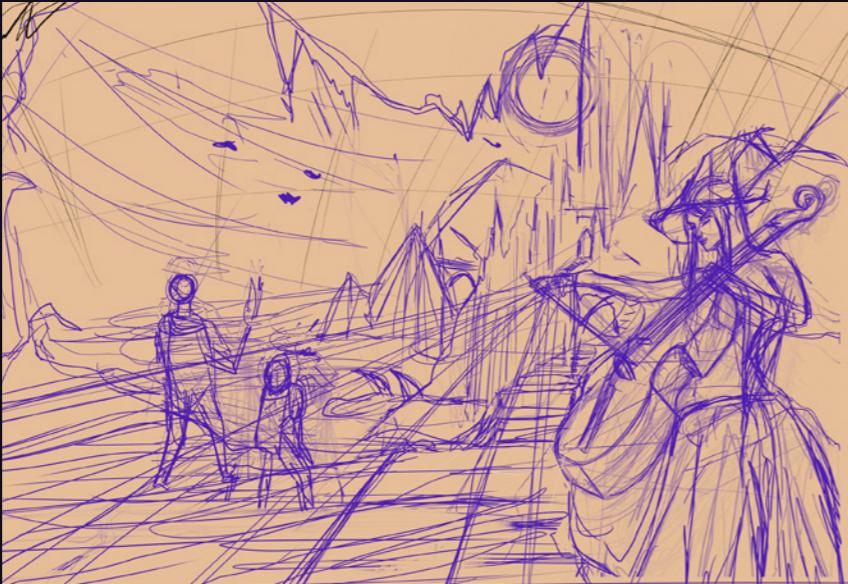
204



205

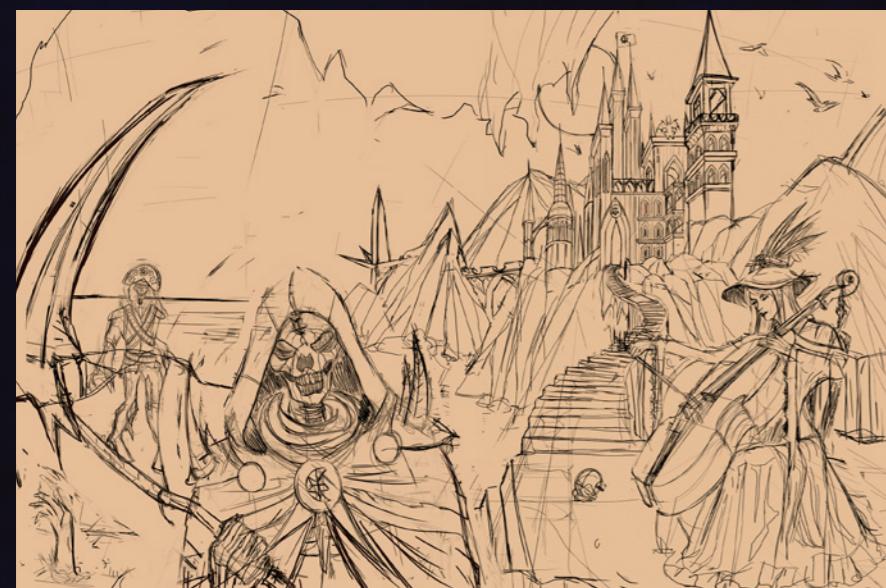


II.XIV Capa



Primeiramente, pensei numa personagem que movimenta a trama central da história: Violeta. À partir dela, pude construir uma cena que transita entre o sombrio e o sublime. Uma forma poética de construir medo e tensão, talvez?

Violeta é uma personagem erudita, apesar de ser uma vilã. É uma ser inteligente, com uma ancestralidade de filósofos e músicos. Logo, de início, pensei em fazer apenas ela e o seu violoncelo.



Um ensaio de cor foi feito com fins de definir a paleta ideal para a construção da atmosfera que eu gostaria. Não satisfeito com os resultados, fiz quatro testes.

Eu gostaria de dialogar com o nome da personagem, violeta. Até batizei a peça de "Os Acordes Violeta". Violeta toca os acordes dissonantes enquanto as criaturas da noite vagam pelos vales. Porém, achei que uma paleta em torno do vermelho e do roxo ajudaria na construir uma atmosfera infernal e pós apocalíptica.



TIPÓGRAFIAS PARA O LOGOTIPO E PARA O LIVRO

Fette classic W3 Graffit
abc ABC 123 !@#\$%^&

DIABLE (TT)
ABC ABC 123 !@#\$%^&

DIABLE (TT)
ABC ABC 123 !@#\$%^&

Times New Roman Regular
abc ABC 123 !@#\$%^&

Times New Roman Bold
abc ABC 123 !@#\$%^&

COR



VERMELHO

R 238	C 0
G 44	M 96
B 71	Y 71
	K 0

#ee2c47



III.XV Relatos de Processo

Sobre o campo semântico que intersecta o meu pensar artístico:

- I fantasia
- II gótico

Sobre o dia-a-dia do meu processo de criação

- I Estudar a figura humana diariamente com estudos de observação;
- II Ouvir música/ tocar violão e guitarra elétrica durante as pausas;
- III Assistir longas, ficções seriadas e animações;
- IV Praticar pintura em aquarela; acrílica; óleo para melhorar a coordenação motora;
- V Praticar desenho a grafite em cadernos de esboços;
- VI Desenhar digitalmente com caneta digitizadora.

O que estimula o meu processo de poésia?

- I música
- II literatura
- III RPG

Como se dá a sequência do processo de poiésis?

- I Pesquisa de fatos históricos;
- II Pesquisa de referência de design de moda;
- III Pesquisa de referência fotográfica;
- IV Pesquisa de referência de pintura;
- V Pesquisa de referência de desenho.

Quais recuperações do passado se dão no seu processo de criação?

- I Formação em Tecnologia em Design Gráfico;
- II Gosto musical PAUTADO NO CARÁTER FANTÁSTICO e/ Heróico.

Quais os acasos? Como se dão os acasos? Eles são incorporados?

- I Abandono temporário de alguma obra por falta de inspiração e cansaço mental;
- II Tristeza temporária causada pela auto compração com outros artistas.

Quais os autores que formaram um dia minha sensibilidade e minha subjetividade e que o fluxo de meu trabalho e de minha vida me levaram a abandonar?

- I Akira Toriyama
- II Masami Kurumada

III Friedrich Nietzsche

IV Giovanni Civardi

Quais são os padrões de repetição na minha produção artística?

- I Criação de Personagens Femininas;
- II Fantasia

Quais foram os três documentos de processos mais prazerosos de produzir?

Os mais difíceis? Os mais longos? e os mais fáceis?

prazerosos

- I sayonara
- II violeta
- III scarlet

difíceis

- I scarlet
- II rose
- III violeta

longos

- I scarlet
- II violeta
- III sayonara

fáceis

- I dom felipe III
- II yara
- III ayana

Quais artistas e movimentos artísticos orbitam a minha sensibilidade e gravitam no entorno de meu trabalho e minha subjetividade hoje? (artistas plásticos, cineastas, poetas, escritores, arquitetos, músicos).

Movimentos

- I renascimento
- II barroco

Músicos/ bandas

- I Alice Cooper
- II Kiss
- III Iron Maiden
- IV Helloween
- V Nightwish

Artistas Visuais

- I Ayami Kojima
- II Tetsuya Nomura
- III Yoshitaka Amano
- IV Javier Charro
- V Akihiko Yoshida
- VI katie Silva

Jogos

- I Final Fantasy
- II Castlevania
- III Dungeons & Dragons
- IV Magic: The Gathering
- V Diablo

Cineastas

- I George A. Romero

Arquitetos

- I Eduardo Bajzek

Quadrinistas

- I Alan Moore
- II Frank Miller
- III Neil Gaiman
- IV Jim Lee
- VII Mick wall

Quais obras possuem mais elementos autobiográficos? E quais são os elementos?

- I Sayonara - Prática de artes marciais
- II Scarlet - Personalidade
- III Yara - Temperamento
- IV Dom felippe III - Vaidade
- V Ayana - Profissão
- VI Rose - Apreço por animais
- VII Violeta - Ceticismo

Quais obras possuem menos elementos autobiográficos?

Todos os documentos de processos possuem elementos autobiográficos,

Quais os autores, de outras áreas e tipos de produção de linguagem, orbitam a minha sensibilidade, que eu sinto gravitar o meu trabalho e minha subjetividade? (físicos, biólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos, psicanalistas, teólogos, místicos)

- I Carl Jung
- II Durand
- III Sam Dunn (Antropólogo & Documentarista de bandas de heavy metal)

A prática, a manufatura, o atelier, a matéria me leva a certos lugares e ideias.

Quais os lugares e ideias?

- I Dialogar com outros artistas na plataforma Discord

A teoria me leva à uma prática, à uma construção?

sim. Me leva a refletir sobre a história da arte durante o processo de criação. Penso em resgatar alicerces característicos fundamentais de determinados movimentos.

A prática me leva à uma teoria, a uma reflexão ou conceituação?

sim. A Prática me leva a perceber quais são os meus erros e onde e quais autores devo buscar as melhorias necessárias.

Qual a influência da práxis sobre a teoria?

A Práxis me leva a pensar em um meio termo entre o expressionismo alemão e o renascimento. Busco tentar usar as técnicas de chiaroscuro; de perspectiva; de esfumato; de conhecimento anatômico, porém, a expressão vem em primeiro lugar. A expressão é o que nos leva a nos tornarmos artistas. Me inspiro no conceito gótico literário e na construção do arquétipo do herói de Joseph Cambell para a construção dos meus personagens.

Quais teóricos, professores e instrutores de arte, desenho e pintura que mais influencia o meu trabalho?

- Andrew Loomis
- Michael Hampton
- Charles Bargue
- Betty Edwards

Quais foram as correspondências ativas identificadas na minha história de vida?

- I Relação de amizade com o meu orientador prof. dr. Alberto Pessoa
- II Relação de afinco com o instrumento musical Guitarra Elétrica
- III Proximidade com a língua estrangeira inglesa
- IV Contexto de família classe média brasileira nordestina/ paraibana
- V Consumo de Histórias em Quadrinhos e jogos digitais
- VI Timidez em excesso durante a infância/ adolescência
- VII Apreço por animais
- VIII Afastamento da religião
- XI Acidente em um rio
- XII Experiência profissional em agências de publicidade & propaganda
- XIII Formação em Design Gráfico

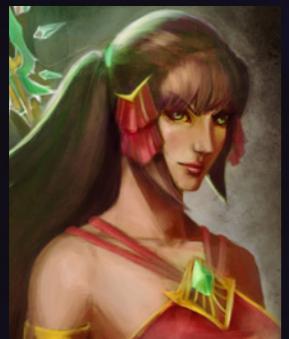
E as correspondências passivas?

- I Nietzsche
- II Apreço pelo Gótico enquanto temática
- III Identificação com a estética do rock
- IV Apreço pela Fantasia enquanto temática
- V Final Fantasy
- VI Método de desenho de Andrew Loomis
- VII Método de desenho de Charles Bargue

**VIOLETA**

Data do desenho preliminar: 22/07/2020
 Data do primeiro esboço: 08/06/2021
 Finalização: 14/12/2021
 Acasos: Sim. Abadono temporário
 Criação da narrativa: 10/01/2022
 Criação da Playlist: 05/02/2022
 Dificuldade: 5/10

Quantidade de Feedbacks: 3

**SCARLET**

Data do desenho preliminar: não consta
 Data do primeiro esboço: 10/10/2021
 Finalização: 24/12/2021
 Acasos: Sim. Abadono temporário
 Criação da narrativa: 12/01/2022
 Criação da Playlist: 05/02/2022
 Dificuldade: 8/10

Quantidade de Feedbacks: 4

**ROSE**

Data do desenho preliminar: 21/06/2020
 Data do primeiro esboço: não conta
 Finalização: 10/01/2022
 Acasos: Sim. Abadono temporário
 Criação da narrativa: 12/01/2022
 Criação da Playlist: 01/02/2022
 Dificuldade: 4/10

Quantidade de Feedbacks: 3

**YARA**

Data do desenho preliminar: Não conta
 Data do primeiro esboço: 10/01/2022
 Finalização: 11/01/2022
 Acasos: não consta
 Criação da narrativa: 08/01/2022
 Criação da Playlist: 08/01/2022
 Dificuldade: 2/10

Quantidade de Feedbacks: 2

**DOM FELIPE III**

Data do desenho preliminar: não consta
 Data do primeiro esboço: 08/09/2021
 Finalização: 25/02/2022
 Acasos: Sim. Abadono temporário
 Criação da narrativa: 20/01/2022
 Criação da Playlist: 08/01/2022
 Dificuldade: 4/10

**SAYONARA**

Data do desenho preliminar: não consta
 Data do primeiro esboço: não conta
 Finalização: 28/01/2022
 Acasos: Sim. Abadono temporário
 Criação da narrativa: 14/01/2022
 Criação da Playlist: 27/02/2022
 Dificuldade: 6/10

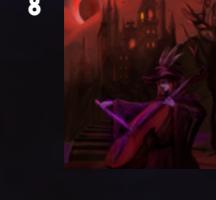
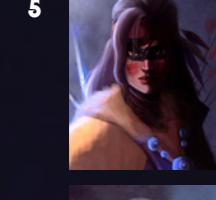
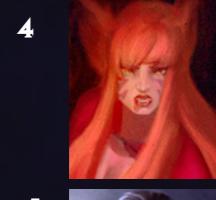
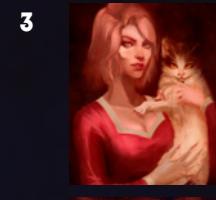
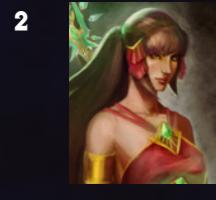
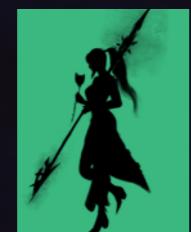
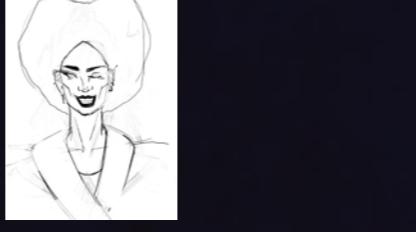
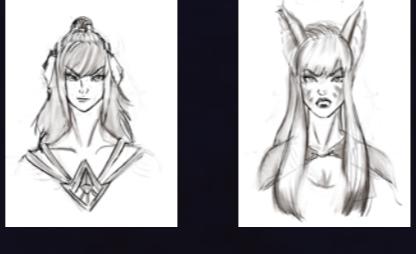
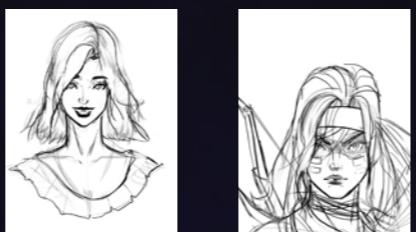
**AYANA**

Data do desenho preliminar: 02/05/2021
 Data do primeiro esboço: 01/02/2022
 Finalização: 01/02/2022
 Acasos: não consta
 Criação da narrativa: 08/01/2022
 Criação da Playlist: 01/02/2022
 Dificuldade: 7/10

Quantidade de Feedbacks: 1

Quantidade de Feedbacks: 0

Quantidade de Feedbacks: 1

ORDEM DAS
ILUSTRAÇÕES DE
APRESENTAÇÃOORDEM DAS ARTES
CONCEITUAISORDEM DOS MODELS
SHEETS

Considerações Finais

Ao longo do período de escrita desta dissertação, houve muitas práticas em torno do desenho enquanto ferramenta de expressão, e decisões que foram sendo tomadas de maneira orgânica, até que a questão norteadora da pesquisa fosse delimitada com êxito.

Em março de 2020, no início do mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco, obtive muitos diálogos com o orientador Alberto Pessoa. Àquela altura, considerei redigir uma pesquisa acerca do processo criativo do artista Jô Oliveira, e dissertar sobre as reconfigurações culturais que ele faz, ao mesclar elementos da cultura nordestina e folclore brasileiro com a cultura europeia, por exemplo, ao publicar livros ilustrados como *A Tragédia do Rei Lear em Cordel*.

Contudo, a pandemia do novo Covid-19, se instala no mundo todo, e chegando na Paraíba, o meu tema foi alterado por divergências acerca de afinidades de pesquisa. Não tendo mais como contatar o artista Jô Oliveira, a pesquisa que eu tinha pronta tornou-se um artigo científico apresentado no III Congresso Intersaberes em Arte, Museus e Inclusão (CIAMI), 2020.

Durante a aula da disciplina Arte & Tecnologia do professor Alberto Pessoa, tive um insight acerca da arteterapia e arte para inclusão, e como poderia eu contribuir para os autistas que buscavam se expressar através do desenho. Decidi, então, aprender a desenhar do zero para a construção de um projeto gráfico editorial com participação de crianças autistas no processo criativo de uma narrativa visual, com a finalidade de criar um livro ilustrado. Assim, busquei alguns contatos de mães de crianças autistas, porém o projeto, mais uma vez, foi dissolvido, devido à dificuldade de comunicação e locomoção das crianças: mais um problema que a pandemia do vírus Covid-19 trouxe.

Com isto, durante o mês de junho de 2020, reuni alguns desenhos que foram produzidos com a finalidade de aprender a desenhar para um dia ilustrar um livro para autistas. Ao chegar nas mãos do meu orientador, houve a decisão de construir uma pesquisa em torno do meu próprio processo de aprendizado de desenho artístico.

A partir do mês de junho do primeiro ano do mestrado, a prática entornou os estudos diários de desenho de observação com fins de copiar as ilustrações vistas em livros de artistas que tenho afinidade. Houve a reunião de um material artístico e literário, que é o caso do livro de arte da Ayami Kojima, Yoshitaka Amano, Javier Charro, entre outros. Além disso, comecei um encontro semanal online, pela plataforma Google meet, que duraria três meses, com meu orientador Alberto Pessoa, que me ensinou os primeiros passos do desenho enquanto estudo de forma e estrutura.

Naquele momento, então, dei o início às disciplinas do mestrado. Juntos,

demos prioridades àquelas que poderiam me entregar um senso teórico que gerasse um diálogo com o trabalho que estava começando a desenvolver.

A disciplina Artes Visuais em Espaços Públicos, ministrada pela Profa. Dra. Flora Romanelli, entregou-me reflexões acerca da linguagem visual, disciplina que nos mostrou a possibilidade de construção de uma dissertação enquanto projeto gráfico. E foi nesta disciplina, que nasceu a ideia de construção de um espaço-tempo imaginativo intitulado João Ninguém.

João Ninguém nasceu a partir de uma atividade proposta pela professora Flora Romanelli. Ela solicitou um projeto a ser apresentado em aula. Este projeto deveria conectar a arte visual a um espaço público, e gerarmos reflexões em torno disto. Resolvi construir uma versão gótica e imaginativa da cidade de João Pessoa, Paraíba, ao mesmo tempo expor opiniões contundentes acerca da sociedade paraibana

Desenhei alguns esboços de edifícios e localidades urbanas da capital paraibana reconfigurados pela arte gótica inspirada na arquitetura francesa do século XII. Além disso, aproximei a cidade ao meu imaginário fantástico, me inspirando em Gotham City e no jogo Castlevania Symphony of the Night (1997) e em alguns desenhos: O Mercado das Almas (O mercado de artesanato), O Farol do Farol do Princípio (Farol do Cabo Branco), O Teatro das Rosas Profanas (Teatro Santa Rosa), O Busto de Augusto dos Anjos (O Busto de Tamandaré). A disciplina Processos de Criação em Artes Visuais, do Prof. Dr. Marcelo Coutinho, ensinou-me, através de uma abordagem mais filosófica, as teorias acerca da poética e o processo criativo, enquanto um campo de ressonâncias fértil. Dessa maneira, coube a mim conectar com os meus estudos. O arquivo em PDF sobre “constelações”, disponibilizado por Marcelo Coutinho durante as aulas, em sua disciplina, contribuiu bastante para esta pesquisa. A busca de respostas sobre o dia a dia do meu processo criativo, os autores não artistas que me influenciaram, os ilustradores que me foram referência, e as teorias e/ou ideologias que ajudaram a esculpir o meu traço, esclareceram bastante como que eu poderia evitar me perder em um campo repleto de subjetividade, que era o labirinto que eu estava ao começar a estudar a minha própria obra. Em Processos Metodológicos em Artes Visuais, disciplina com as professoras Maria Betânia e Fabiana Vidal, foi-me apresentado um acervo de processos e de abordagens metodológicas distintas que me ajudaram a encontrar qual seria a metodologia teórica que eu me basearia, e a considerar diversos outros métodos alternativos com a finalidade de complementar o meu trabalho, além de identificar qual abordagem mais geraria diálogo com o trabalho artístico que eu estava começando a desenvolver. Foi nesta disciplina que pude conhecer, com mais profundidade, a autonarrativa. Por fim, a última disciplina, Processos Teóricos e Históricos em Artes Visuais, ministrado pela dupla profa. Flora Romanelli e a profa. Luciane Borre, apresentou-me

uma série de reflexões em torno de alguns métodos, e como eles não podem ser misturados. Durante esta disciplina, cravei a ideia de não fazer uso da abordagem a/r/tográfica, para enfatizar mais a crítica genética e fazer uma dissertação, por recomendação de Flora Romanelli, diferente e disruptiva.

Em paralelo às disciplinas, ainda no primeiro ano do mestrado, reuni, a cada semana, mais materiais de desenho e pintura. Da mesa inclinável para desenho, à compra de estojos de lápis grafite graduados da marca Staedtler, experimentei diversos materiais diferentes: de canetas a tinta nanquim. Dessa forma, com o auxílio dos grafites, fiz uma bateria de exercícios de desenho oriundo de livros de fundamentos do desenho artístico, de autores que transitam entre o desenho acadêmico e o mercado de ilustração global: Andrew Loomis, Sarah Simblet, Michael Hampton, Steve Huston, Scott Robertson, Charles Bargue e James Gurney. Conheci alguns desses livros por intermédio do meu orientador, e outros através de vídeos dos canais Proko e Brushwork Atelier. A intenção era polir a minha base fundamental, ao refinar o meu nível de percepção, observação, noções de estrutura e volume da figura humana. Então, decidi criar uma ênfase no segmento da figura humana.

Entre agosto e outubro de 2020, concluí todos os exercícios do livro Curso de Desenho do Charles Bargue (2013). Foram desenhos sendo criados por volta de três a cinco horas diárias de produtividade. O livro foi finalizado em três meses. Consideramos a possibilidade de construção de uma pesquisa dissertativa com base neste estudo em específico, e como este método de desenho acadêmico iria se inserir no meu processo criativo artístico. E ainda como este método iria dar suporte à comunidade de pesquisadores artistas. Alguns meses depois, esta opção foi descartada. Foram executados também os exercícios sugeridos pela professora arte educadora e artista Betty Edwards em seu livro Desenhando com o lado direito do cérebro. Após a conclusão dos exercícios encontrados em seu livro, a pesquisa desdobrou-se para uma variável em que iria enfatizar o processo de criação aplicado ao ensino de desenho artístico. Todavia, também esta opção foi descartada.

Contudo, àquela altura, eu possuía um acervo muito grande de desenhos registrados em meu caderno de esboços. Ao analisá-los, juntamente com a presença de meu orientador, percebemos uma inclinação maior no segmento da ilustração de personagens femininas fantásticas. Foram muitos desenhos da figura humana oriunda de estudos de observação de modelos fotográficos e pesquisas de referências para a composição de vestimentas, indumentárias e armas brancas. Tinha lá muitos desenhos copiados de personagens fantásticos do jogo Diablo III, Final Fantasy e Castlevania Symphony of the Night.

Com isto em mente, as minhas primeiras experiências com cor aconteceram no mês de outubro de 2020, ainda no primeiro ano do mestrado. Durante a infância, eu não havia tido nenhuma experiência com cor. Minhas experiências se limitam mais à

minha formação em Tecnologia em Design Gráfico, onde pude obter conhecimento de teoria e psicologia das cores, mas não necessariamente de materiais de pintura. Aliás, tive experiência apenas com pintura digital durante o período da graduação. O primeiro material de pintura que tive acesso durante o período do mestrado foram as tintas aquarela, e com estas construí um grau de afinidade. Com a aquarela em mãos, criei algumas fanarts de personagens que possuo um vínculo afetivo, com base no livro Final Fantasy Ultimania, vol. 3, e exercícios de desenho e pintura de dragões, assimilados no livro Dracopedia: A Guide to Drawing the Dragons of the World (O'Connor, 2009). Por tentativas e erros, busquei entender a tinta aquarela da maneira mais arcaica e intuitiva possível. Após algumas experiências, adquiri o livro Técnicas de Pintura Artística (Kindersley, 2018) para me ajudar a entender em que terreno estava pisando.

Em novembro de 2020, experimentei o desenho e a pintura digital com o auxílio de hardwares específicos para artes digitais: a mesa gráfica com display Huion Kamvas 16. É importante levar em consideração que a última em que eu havia tido acesso com pintura digital foi no período da minha graduação em Design Gráfico, na disciplina de Desenho Digital ministrada pelo prof. Clécio Franco. Nesta disciplina, apenas conheci o software Adobe Photoshop, mas ainda não tinha acesso à mesa digitalizadora.

Após as duas primeiras pinturas digitais, faltando apenas três meses para o exame de qualificação, determinamos, naquele momento, direcionar a pesquisa exclusivamente para as ilustrações de personagens fantásticos e expor o caminho que trilhei até aprender a criá-los.

No início de 2021, segundo ano do mestrado, eu já havia realizado todos os créditos necessários. Em fevereiro apresentei o exame de qualificação, e lá recebi alguns feedbacks acerca do recorte da pesquisa, e algumas críticas construtivas a respeito da justificativa. Dessa forma, logo após a apresentação, determinamos, pela última vez, que a pesquisa iria se tratar da gênese do meu próprio processo de criação das ilustrações de personagens autorais fantásticos. A pesquisa passou a ter um caráter gráfico, e o projeto de design gráfico editorial, inspirado em livros de artistas que posso afinidades, também seria feito por mim.

Desta forma, minha pesquisa dissertativa seria uma ponte entre a formação – enquanto designer na pesquisa em artes visuais –, e as habilidades, enquanto ilustrador. Inclusive, durante este período, descobri-me como um ilustrador digital.

Após a qualificação, tomamos, juntos, a decisão que eu passaria o restante do ano estudando e me desenvolvendo artisticamente. Adentrei-me no curso de Anatomia para Artistas da Skilltree Cursos, ministrada pelo professor/ilustrador Emmanuel Teles.

Teles reforçou, em seu curso de quatro meses de duração, o desenho da figura hu-

mana como estrutura embasada na blocagem de caixas, e isso tornou-se uma ferramenta muito importante para mim, pois ajudou a perceber melhor o que eu observo. Emmanuel Teles baseia-se nos livros Figure Drawing: Design and Invention, do artista norte-americano Michael Hampton e Figure Drawing for Artist, do também norte-americano Steve Huston.

Logo após o término do curso de anatomia, matriculei-me no curso de Pintura Digital da Arcane Academia de Artes, ministrada pelo professor/ilustrador de arte fantástica Gustavo Pelissari, que ainda se encontra em andamento no presente momento em que defendo esta dissertação. Neste curso, conheci algumas técnicas de pintura com manchas e simplificação das formas, além de um estudo mais aprofundado dos valores tonais e blocagem de valores.

Os estudos genéticos que conheci através das disciplinas de Arte & Tecnologia do prof. Alberto Pessoa e do prof. Marcelo Coutinho, me permitiram registrar todos esses documentos que foram deixados ao longo do processo, para estudá-los, analisá-los, entendê-los e tomar decisões.

Por uma decisão motivada pelo orientador Alberto Pessoa, tomamos a iniciativa de incluir o conceito da cidade de João Ninguém (criada durante a disciplina Artes Visuais em Espaços Públicos da profa. Flora Assumpção) no contexto de uma narrativa dividida em quatro contos. O objetivo desses contos é apresentar, de maneira detalhada, as personagens que foram criadas para a pesquisa.

A narrativa de João Ninguém foi inspirada pelos romances: Drácula, do autor Stoker; Deuses Americanos e Lugar Nenhum de Gaiman; O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel de Tolkien; e ainda possui elementos vistos nos jogos Final Fantasy III (1990). Além disso, fatos históricos da cultura ocidental, da história do Brasil e da Paraíba foram levados em consideração.

Os documentos apresentados no segundo capítulo, expõem o processo criativo em torno de sete personagens autorais, que vivem em um mesmo espaço-tempo chamado João Ninguém. Esses desenhos tiveram suporte do orientador Alberto Pessoa, do professor de pintura Gustavo Pelissari e do professor de anatomia artística Emmanuel Telles. Eles atribuíram críticas construtivas e feedbacks acerca da luz, valor, cor, sombra, gesto e anatomia.

O projeto gráfico foi inspirado pelos seguintes livros: The Art of Castlevania Lords of Shadow; The Art of Diablo III; The Art of Dragon Age Inquisition; Final Fantasy: Heavensward - The Art of Ishgard; e Dracopedia: The Great Dragons. São livros que possuem um design gráfico que remete ao imaginário da ficção e fantasia. Com páginas cuja textura de pergaminho e famílias tipográficas fazem alusão a tipos comuns na Europa medieval e na Roma antiga, logo, busquei tipografias semelhantes às usadas nestes livros.

Em relação ao processo criativo, uma consideração válida a se dizer se trata da

própria gênese. Para os ilustradores de plantão, devo constatar que todos os desenhos que foram criados na vida do artista, até mesmo os que foram feitos antes do artista aprender os fundamentos do desenho, devem ser levados em consideração na hora de criar um personagem, pois vários personagens já existem na vida do artista, há muito tempo, e a tentativa de desenhá-lo pela primeira vez, talvez já tenha ocorrido há mais tempo ainda.

O artista deve fazer a sua pesquisa de referências visuais e textuais. Aliás, a escrita sobre a história do personagem tem uma importância grande nesta criação. O ilustrador deve, antes mesmo de iniciar o desenho, definir a personalidade do personagem, bem como a cor da vestimenta, acessórios e se o personagem terá alguma marca de guerra que reforce o caráter de sua personalidade.

A personagem Scarlet, por exemplo, foi criada sem que tivesse uma narrativa por trás, ao passo que os outros personagens que foram apresentados, tiveram. O fato de não ter uma narrativa tornou o processo de pintura muito mais longo e cansativo. Foi necessário improvisar sobre a sua vestimenta e criá-la em tempo real. Contudo, os outros personagens foram criados sob perspectiva de uma história, e o tempo decorreu de maneira suave e intuitiva. Sem momentos de insegurança e tensão.

Outra consideração é sobre o elemento chave do processo de criação. O que faz o artista ficar motivado? O que motiva o artista a criar é subjetivo e isso se altera. Para cada artista, o seu “grito de guerra” é diferente. O meu elemento chave é a música. E ouvir músicas reforça o caráter criativo que existe dentro de mim, talvez por serem músicas que contam histórias, ou que geram ambientações na minha cabeça. Músicas de rock, de heavy metal, me tornam uma pessoa mais sonhadora. Alguns artistas optam por se inspirarem em outras coisas, e cabe ao artista visual descobrir qual que é o seu fator X. A playlist de cada personagem foi criada com fins de reforçar a minha imaginação acerca deles.

Por fim, a pesquisa, de caráter exploratório, abordou um estudo em intersecção com a crítica genética como meio metodológico, e desdobrou-se para uma dissertação que tem a função, enquanto consequência, de firmar uma contribuição tanto para a comunidade artística de ilustradores que buscam trabalhar para a indústria do entretenimento, quanto para acadêmicos que buscam refletir sobre um objeto de estudo pouco explorado no cenário acadêmico brasileiro.

Esta dissertação é uma maneira de incentivar a comunidade artística de ilustradores a adentrarem à academia, ao mesmo tempo que é uma forma dos próprios acadêmicos conhecerem mais desse segmento. É uma pesquisa que une os campos das Artes Visuais, do Design e da Comunicação, e abre portas para futuras novas pesquisas acerca de outros assuntos relacionados ao campo semântico que possui o termo “arte, design e personagens”: Concept Art; Character Design; Environment Design

e Splash Art. Estes são assuntos que dizem respeito a temas que são amplamente discutidos na esfera privada, no mercado de ilustração nacional e internacional, e que possuem potencial acadêmico de pesquisa. Seja no aspecto de processo de criação e/ou poética, seja para futuros estudos sobre produtos/ artefatos simbólicos culturais, são estudos que podem explorar o imaginário ou até pesquisas que transitam entre o campo da educação, da arte-educação e da arteterapia.

Referências

ARAÚJO, Rafael. A Experiência do Horror: Arte, Pensamento e Política. Alameda Editorial; 1^a edição, 2014.

ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BAJZEK, Eduardo. Técnicas de ilustração a mão livre: Do ambiente construído a paisagem urbana. Editorial Gustavo Gili, 2019.

BARGUES, Charles. Curso de Desenho. São Paulo: Criativo, 2013.

BROOKS, Robert; GERLI, Kaje. The Art of Diablo III. Irvine-USA: Blizzard Entertainment, 2019.

BURQUE, Peter; GOMBRICH, Ernest. Castlevania: The Art of the Animated Series, 1973.

CARROLL, Noel. The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart. 1. ed. New York: Routledge, 2003.

CASTLEVANIA, Dark Horse Books. 1. ed., 31 agosto 2021.

COSTA, Marisa Vorraber Labirintos da pesquisa, diante dos ferrolhos. In: CORAZZA, Sandra Mara (Org.). Caminhos Investigativos I: novos olhares na pesquisa em educação. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007, p. 105-131.

CORNWELL, Bernard. O Rei do Inverno: as crônicas de Artur. 33. ed. São Paulo: Record, 2001.

COSTA, Giovanni; PESSOA, Alberto. A beleza do estranho: a poética grotesca e sua reconfiguração estética no Rock. Dossiê Artes, tecnologias digitais e o ensino em tempos de isolamento social. Palíndromo, v. 13, n. 29, p. 173-187, 2021.

COWAN, Finlay. Dibujar y pintar mundos de fantasía. São Paulo: Taschen GmbH, 2006.

CRADLE OF FILTH. Band. Disponível em: <https://www.cradleoffilth.com/band>. Acesso em: 20 jan. 2021.

DENIS, R. C. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DONDIS, A. Donis. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

DURAND, Gilbert. O Imaginário. Rio de Janeiro: Difel, 1989.

EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

ELAM, Kimberly. Geometria do design. 1. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2018. ENIX, Square. Final Fantasy Ultimania Archive. 1. ed. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Books, v. 3, 2019.

FORNAZARI, Meggie. Magic The Gathering sob a ótica da Gramática Visual, 2013.

GREEN, Anna. Cultural History. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2008.

GURNEY, James. Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist. Andrews McMeel Publishing, 2009.

HAMPTON, Michael. Figure Drawing: Design and Invention. Published by M. Hampton, 2010.

HUSTON, Steve. Figure Drawing for Artist: Making Every Mark Count. Rockport Publishers ILLUSTRATION... n.d. Illustration: history, types, characteristics. Disponível em: <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm>. Acesso em: 24 jan. 2021.

JAFFÉ, Aniela. O simbolismo nas artes plásticas. In: JUNG, Carl G. O homem e seus símbolos. Tradução de Maria Lúcia Pinto. 5. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016, p. 225-266.

JENKINS, H. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNG, Carl G. [1964]. O homem e seus símbolos. Tradução de Maria Lúcia Pinto. 5. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

KINDERSLEY, Dorling. Técnicas de pintura artística. São Paulo: Publifolha, 2018.

KLINE, Christopher; BLUMBERG, Bruce. *The Art and Science of Synthetic Character Design*. In: KOJIMA, Ayami. *Santa Lilio Sangre - Ayami Kojima Artworks*. Tokio: Asuka Shinsha, 2015.

LEE, Jim. *DC Comics: The Art of Jim Lee*. v. 1. DC Universe Illustrated, 2019.

LEVENTON, História ilustrada do vestuário. São Paulo: Publifolha, 2009.

LOOMIS, Andrew. *Drawing the head and hands*. London: Titan Books, 2015.

LOOMIS, Andrew. *Figure Drawing: For All It's Worth*. London: Titan Books, Facsimile edition, 2011.

LOOMIS, Andrew; LOOMIS, Willian. *Creative Illustration*. 1. ed. London: Titan Books, 2012.

LOVECRAFT, H.P. *Medo Clássico: o mestre dos mestres para todas as gerações*. 1. ed. v.1, Cosmic Edition. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Perspective Vol. 1: Technical Perspective and Visual Storytelling*. Design Studio Press; Illustrated edição, 2016.

MUFTIC, Kan. *Figure Drawing for Concept Artists*. Worcestershire (UK): 3DTotal Publishing, 2017. MIURA, Kentaro. Deangelis, Jasoin. *Berserk Deluxe Volume 1*. Dark Horse Manga, 2019.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. 1. ed. Coimbra: Edições 70, 2017.

NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Martin Claret, 2012.

JAFFÉ, A. O simbolismo nas artes plásticas. In: JUNG, Carl G. et al. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2020.

O'CONNOR, William. *Dracopedia: A Guide to Drawing the Dragons of the World*. Impact Books (UK), 2009.

OLIVETTI, Ariel. *Anatomia dos super-heróis*. São Paulo: Criativo, 2014.

PANOFSKY, Erwin. *Estudos de iconologia: temas humanísticos na arte do renascimento*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995

PESSOA, Alberto Ricardo. O papel social das Histórias em Quadrinhos autorais: um estudo de caso com a Novela Gráfica *Primas*. *Temática*, v. 10, n. 5, p. 45-57, 2014.

PETROV, Petar. Representações do insólito na ficção literária: o fantástico, o realismo mágico e o realismo maravilhoso. *Nonada: Letras em Revista*, v. 2, n. 27, p. 95-106, set. 2016.

ROBERTSON, Scott; BERTLING, Thomas. *How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination*. Design Studio Press, 2013.

ROBSON, Martin. *The Art of Castlevania: Lords of Shadow*. Titan Books (UK), 2014.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. *Psicologia, Ciência e Profissão*, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.

SALLES, Cecília Almeida. Acompanhamento de processos de criação: algumas reflexões. *Revista Aspas*, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 28 a 39, 2017.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.

SILVER, Stephen. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Los Angeles: Design Studio Press, 2017.

SOUZA, Elizeu Clementino; ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto. *Tempos, narrativas e ficções: a invenção de si*. Porto Alegre: Edipucrs, 2006.

SPEAR, Mythology The DC Comics Art of Alex Ross. São Paulo: Pantheon Books, 2005.

STOKER, Bran. *Drácula*. 1. ed., Darkside, 2018.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis: a sociedade do anel*. 1. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2019.

WALL, Mick. *Black Sabbath: a biografia*. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2014.

REFÉRENCIAS

WALL, Mick. Iron Maiden: Run to the Hills - a biografia autorizada. 1. ed. Évora (PT): Generale, 2013.

WALL, Mick. Metallica: a biografia. 2. ed. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2013.

WALL, Mick. Led Zeppelin: quando os gigantes caminhavam sobre a Terra. 1. ed. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2017.

WILLEMART, Philippe. Crítica genética e psicanálise. São Paulo: Perspectiva, 2005

ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos da ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2009.

INTRODUÇÃO



aGêneSe

DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FANTÁSTICOS

GIOVANNI L. COSTA
ILUSTRADOR e DESIGNER

